TOOLBOX
Quando é hora do PVP

CAVERNA DO SABER
Vamo gastar Ponto de Mana!

A TORRE DO MAGO
Uma aventura para iniciantes em *T20*

CHEFE DE FASE
Kong veio pra detonar!

CONTO
Um Ponto de Luz, por Marcela Alban

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 164

DICAS DE MESTRE
A VELHA TÁTICA DO GRUPO RIVAL

LIGA DOS DEFENSORES
NOSSA NOVA COLUNA DE *3D&T*

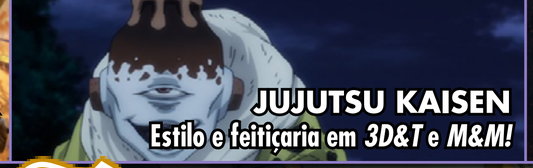
RESENHAS
THE CLONE WARS • TENET • X-MEN: GRAND DESIGN

O estilo, a feitiçaria, e as lutas contra demônios em *Jujutsu Kaisen*, para *3D&T* e *M&M*

FEITIÇARIA DA BRABA

TOOLBOX
Quando é hora do PVP

CAVERNA DO SABER
Vamo gastar Ponto de Mana!



JUJUTSU KAISEN
Estilo e feitiçaria em *3D&T* e *M&M!*

CHEFE DE FASE
Kong veio pra detonar!

CONTO
Um Ponto de Luz, por Marcela Alban

BRASIL DRAGÃO

ANO 17 • EDIÇÃO 164

TESOUROS ANCESTRAIS
A VELHA TÁTICA DO GRUPO RIVAL

LIGA DOS DEFENSORES
NOSSA NOVA COLUNA DE *3D&T*

RESENHAS
THE CLONE WARS • TENET • X-MEN: GRAND DESIGN

A TORRE DO MAGO

Uma aventura para aventureiros e jogadores iniciantes em *Tormenta20*

A VÉIA ERRADA

Muitas vezes eu acho que vocês não têm ideia do tempo que a gente passa planejando as coisas. Mas não se sintam culpados, a culpa é toda nossa.

Afinal, quantas vezes aqui mesmo, neste espaço de editorial, ou em palestras, no Twitter ou encontros pessoalmente, não repeti que a gente "inventava tudo na hora"? Quem da velha guarda não ouviu a história de como criamos os nomes dos reinos de Arton? Que Trebuck vinha dos "irmão Kubert", desenhistas famosos nos anos 2000? Que Lomatubar era Rabutamol — componente da minha bombinha de asmático — escrito ao contrário? Ou que Schkharshantallas, de longe o melhor nome, na minha opinião, surgiu olhando para o teclado e torcendo para sair algo legal?

O fato é que pelo menos desde que nos demos conta que os 20 anos de *Tormenta* estavam chegando, três anos antes da data propriamente dita, começamos a nos planejar, diminuir o aleatório. E funcionou muito bem. Frutos disso são *Tormenta20*, *A Flecha de Fogo*, *A Deusa no Labirinto*, *Jornada Heróica*.

Sendo assim, quando decidi dividir os piratas de Arton com **Marlon Teske**, um de nossos grandes colaboradores, passamos a planejar. E quando o célebre **Mestre Pedrok** se juntou a nós, pegando a costa do Reinado e o Mar do Dragão Rei como cenários para sua campanha oficial de *T20*, o empenho dobrou. Já são meses (na verdade anos, no caso de algumas coisas) de material cuidadosamente escrito, pensado e debatido entre nós e os outros criadores de *Tormenta*. Como os mares eram quase inexplorados até agora, era a chance de criar muita coisa legal, nova, completamente inédita.

E foi com essa expectativa que aguardei o primeiro episódio de *Ossos Afogados*. O grupo, super entrosado de outras campanhas, outras jornadas, foi super bem. Pedrok, obviamente elevando à enésima potência a intensidade das cenas, como sempre. Mas aí... aí, o imponderável (spoilers à frente).

Uma velha goblin chamada Durima surgiu em uma cena, os personagens presos nos porões de um navio, uma humana NPC maluca aleatória junto com eles. A embaracação é atacada, começa a afundar. Um dos heróis pergunta se pode salvar alguém. "A velha", reponde Pedrok. Um dos jogadores pega a velha e depois de muita luta, todos se veem a salvo numa ilha. Exceto que eles tinham salvo a humana doida, não a goblin, única NPC com nome.

O chat veio a baixo. Videos e piadas surgiram para todo canto, e de repente, tudo o que havia sido tão meticulosamente criado para causar impacto, foi por água abaixo. Pelo menos por enquanto, claro.

Como é tema recorrente neste espaço, fica óbvio que é impossível fugir do aleatório, do randômico, do acaso. Que bom que isso seja tão divertido!

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Camila Gamino, Davide Di Benedetto, Eduardo "Cavaleiro Morto", Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcela Alban, Marcelo Cassaro, Marielle Zumbach, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa, Vitor "Pyromancer" Joenk

Arte: Henrique DLD, Leonel Domingos, Rafael Françoi, Ricardo Mango, Sandro Zambi, Dulcelino Neto

Fundo de tela: Henrique DLD

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Vinicius Mendes

Apoie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Uma nova stream, nas ondas da pirataria!

6 Pergaminhos dos Leitores
Logginho tá muito bem alimentado!

10 Resenhas
Clone Wars, Tenet, X-Men: Grand Design

13 Sir Holand
Nem tudo são flores!

14 Dicas de Mestre
Grupos rivais nunca saem de moda!

22 Jujutsu Kaisen
Feitiçaria e personagens estilosos em *3D&T* e *M&M*.

32 Toolbox
Aquele famoso PVP!

38 Gazeta do Reinado
Fuga na prisão de Calacala.

40 Caverna do Saber
Economizar pontos de mana em *Tormenta20* não vai te deixar rico.

44 Conto
Um Ponto de Luz, por Marcela Alban.

52 Gabinete de Saladino
Bosques e vilazinhas nem sempre são fofas!

56 A Torre do Mago
Uma aventura para personagens e jogadores iniciantes em *Tormenta20*.

74 Encontro Aleatório
Os signos dizem muito no RPG!

80 Pequenas Aventuras
A lenda de um dragão pouco usual (e perigoso).

82 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos*, na pena de Arius.

86 Chefe de Fase
Kong chegou para mostrar que é o rei do pedaço.

90 Liga dos Defensores
A estreia da nova coluna de *3D&T*!

96 Amigos de Klunc
Klunc quer vacina pra todo mundo!

A CAPA

Perigos infestam a moradia de um arcanista misterioso em *A Torre do Mago*, aventura para iniciantes em *Tormenta20*, mas nas mãos de **Henrique DLD**, nosso capista que já vem ganhando fama entre os leitores, os inimigos até parecem simpáticos!

Notícias do Bardo

PIRATARIA-DE-QUALIDADE

A Jambô, e por sua vez, Tormenta, entrou no mundo das streams de RPG há quatro anos, com a Guilda do Macaco.

Hoje temos em **nosso canal na Twitch** (e posterioremente no **YouTube**), *Jóias para Lamashtu*, em *3D&T*, e *Fim dos Tempos*, em T20, esta última mestrada por **Leonel Caldela**. Mas nos parecia pouco.

Por isso, em parceria com o já famoso **Mestre Pedrok** e a **Formação Fireball**, temos uma nova e eletrizante campanha em T20: *Ossos Afogados*!

Ambientadas sobretudo na parte costeira de Arton e no Mar do Dragão Rei, as aventuras de Atlas, Noah, Souri e Jasmine mostrarão a vida de piratas, marinheiros e todo tipo de perigos oceânicos do nosso mundo de campanha favorito.

Parte da concepção vem sido feita em parceria com **J.M. Trevisan**, **Guilherme Dei Svaldi** e **Marlon Teske**, o que promete material inédito e mudanças no cenário em primeira mão. Portanto, sim! *Ossos Afogados* é uma campanha oficial e canônica!

A stream ao vivo acontece quinzenalmente, no canal do **Mestre Pedrok**!

De volta à África

Kalymba, o RPG afrocentrado de fantasia escrito por **Daniel Pirraça**, teve uma excelente campanha de financiamento coletivo. Apenas as da Jambô tiveram arrecadação maior entre títulos nacionais. Quem não pôde participar, tem agora uma segunda chance. Parte da arrecadação irá para o projeto **Mães da Favela**.

Kalymba se concentra na vasta e diversa terra de Aiyê, criada e regida pelos orixás, onde os jogadores encarnam heróis que enfrentam as hecatombes locais.

A pré-venda está rolando no **Catarse**.

O oitavo jogador

A Editora New Order trouxe ao Brasil o RPG oficial de *Alien*. Iniciada pelo clássico *Alien: O Oitavo Passageiro*, a franquia habitada pelos xenomorfos de **H.R. Giger** caminha na tênue linha entre a ficção científica e o terror, sendo extremamente influente para ambos os gêneros.

A versão para RPG usa o mesmo sistema de *Mutant: Ano Zero*, mas voltado para as aventuras no espaço e encontros tensos com monstros assassinos. A tradução fica por conta de **Carine Ribeiro** (*A Lenda de Drizzt*), que você já conhece dos lançamentos de literatura da Jambô e da stream *Joias para Lamashtu*, no canal da editora na Twitch.

Alien está disponível para compra na loja da New Order.

Oeste esquisito

Quando se trata de sistemas genéricos, um dos mais queridos no mundo inteiro é *Savage Worlds*.

Criado por **Shane Lacy Hensley**, *SW* se tornou o sistema oficial do cenário do mesmo autor: *Deadlands*. Nesse Velho Oeste alternativo, ciência estranha e poderes sobrenaturais alteram a história dos Estados Unidos da América e criam um ambiente perigos, propício para aventuras rápidas, divertidas e furiosas.

Com o lançamento recente da *Edição Aventura* de *Savage Worlds* no Brasil pela editora Retropunk, uma nova versão de *Deadlands* era apenas questão de tempo. E agora o momento chegou! *Deadlands Edição Aventura* apresenta o Oeste Estranho sob uma nova luz e livre de antigos preconceitos.

Deadlands Edição Aventura está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

O melhor amigo do mestre

Você já imaginou que o mundo seria melhor sem pessoas? Que cachorrinhos provavelmente cuidariam dele melhor que nós? Se sua resposta foi sim, fique sabendo que **Eddy Webb** (*Rites of Renown: When Will You Rage, The Fallen World Chronicle Anthology*) chegou antes.

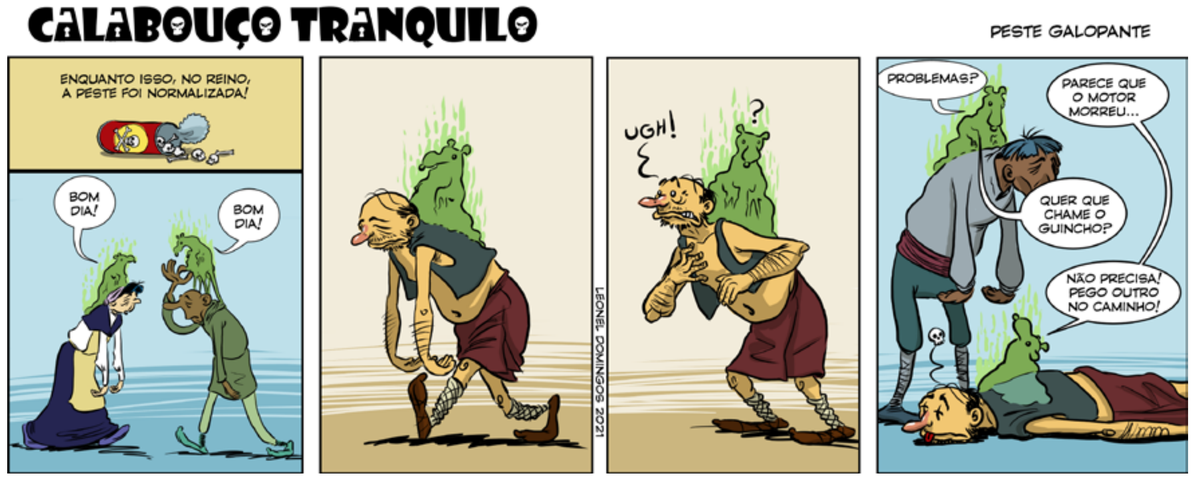
A fantasia pós-apocalíptica de *Pugmire* põe os jogadores no papel de cachorros antropomórficos vivendo numa sociedade muito próxima dos nossos clichês de fantasia medieval. Doguinhos em tavernas, explorando as ruínas deixadas pelos humanos, soltando magia por aí... doguinhos em todo lugar!

Utilizando a versão aberta das regras da edição atual de *D&D*, Pugmire é um jogo ágil de fácil assimilação e com ilustrações muito bonitas, incluindo arte do brasileiro **Claudio Pozas** (*Dungeons & Dragons, Dragão Brasil*). A ênfase é na cooperação e ação, e não na violência e competição, uma boa mudança de ares!

Um sucesso no Kickstarter gringo, agora a editora New Order traz esse jogo tão esperado para o Brasil, com versões físicas e digitais.

Pugmire está em financiamento coletivo no **Catarse**.

O BARDO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações de uma galáxia distante, honrados apoiadores. Aqui fala novamente o Pala — seu velho amigo Mando. O simpático e sábio Paladino ainda está ocupado em alguma missão épica, então seguirei respondendo os pergaminhos por mais algum tempo.

— Não creio que vai continuar com essa palhaçada!

— Vou sim. Digo, é como as coisas devem ser.

— Fica me enchendo a paciência e você vai passear de ambulância, é como vai ser!

— Paladina, onde está o Baby Yoda que deixei com você para amansar... digo, para você se entreter?

— Hum, estava aqui agora há pouco. Logginho, você viu?

— DEIXOU O MONSTRO COMER?!!

Idiomas em Arton

Caros mestres Paladino e Paladina, saudações!

Venho por meio deste pergaminho lhes requisitar que partilhem vossa sabedoria e assim aliviar um pouco das dores de cabeça deste mero escriba de Terápolis, responsável por registrar as desaventuras de um grupo de aventureiros em Arton, pois mesmo aqueles sob a tutela da Senhora do conhecimento precisam, às vezes, indagar os criadores para sanar suas dúvidas.

Sei que, para muitos aventureiros, as barreiras da comunicação causadas por diferentes idiomas são meras trivialidades e puramente incômodos. Porém existem aqueles, como o grupo que registro, que se interessam por tais dificuldades. Mas mesmo que o grande manual (de T20) tenha diversas menções às diferenças de idiomas e suas consequências, incluindo uma sessão sobre nomes e duas magias para lidar com os problemas causados, não há mais menção alguma a estes. Nem em forma de uma reduzida lista, como na versão antiga do manual (TRPG).

Portanto, meu questionamento atual é para buscar compreender os motivos por trás dessa ausência e se podemos, de alguma maneira, esperar algum material sobre, seja no próximo grande suplementos ou até mesmo entre estes pergaminhos.

De qualquer maneira, agradeço profundamente a atenção ao sanar essa dúvida e peço que, se possível, mandem um abraço para o jovem Arius que pelo que sei, também frequenta este ambiente. Este escriba se sente muito feliz em ter sua fé representada por mais um entre os grandes aventureiros de Arton assim como antes foi pela sábia Gwendolynn.

Que o conhecimento não lhes falte e o Panteão os proteja.

O Escriba

Saudações, nobre e erudito escriba. O assunto foi tratado em mais profundidade na ainda recente Dragão Brasil 154, em Dicas de Mestre. Ainda assim, segue um resumo:

Em *Tormenta20*, idiomas foram suprimidos puramente para descomplicar o jogo, reduzindo o número de decisões na construção de personagem. As campanhas agora usam uma fórmula *Star Trek*: existe tradução universal e todo mundo entende todo mundo. Ainda há idiomas raciais, mas não como um elemento mecânico. Ainda há idiomas antigos e estranhos a decifrar, como parte de enigmas e desafios nas aventuras, mas isso é resolvido com testes de perícia Conhecimento.

Deixar de usar diferentes idiomas elimina uma complicação, torna tudo mais simples. Preencher a ficha é mais rápido. A maioria das criaturas inteligentes consegue se comunicar sem problemas. Essa solução pode parecer forçada e irrealista — muitas vezes, vendo algum filme com povos fantásticos/alienígenas, nos pegamos pensando "como é que todo mundo fala nossa língua?" Mas não é algo assim tão inverossímil, pelo menos em mundos de fantasia. Na vida real, ainda que a Idade Média tivesse centenas de línguas e dialetos, também havia o latim, falado e escrito na maior parte da Europa, funcionando exatamente como o "idioma comum". No mundo de Arton também temos a vasta e influente Igreja de Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento, com a missão santa de alfabetizar e educar os povos — tornando assim o idioma-padrão valkar conhecido por praticamente todas as raças.

Contudo, como você coloca, há jogadores interessados em diferentes línguas. Esse material pode eventualmente surgir em futuros acessórios, ou aqui mesmo na DB.

— Palada, você fala mandaloriano?

— Claro que sim! Sou absolutamente fluente em mando'a, o idioma nativo da cultura de Mandalore.

— Fica aí perdendo tempo com besteira, depois fala que tá sempre ocupado!

— Jari'eyc di'kut troan!!

— Quê?! O que falou? Espera que eu vou procurar um tradutor na internet... EI, VOLTA AQUI!!

Idade de Elfos

Oh, nobres guerreirinhos sagrados, preciso que me respondam questões… orelhudas:

***1)** Quanto tempo dura a infância de um elfo? Eles envelhecem igual a uma criança humana, depois desaceleram? Ou eles envelhecem normalmente na infância?*

***2)** Qual seria a idade e nível de maturidade de um elfo nascido quando Lenórienn caiu?*

E mais uma coisa, como vocês se parecem sem máscaras?

Arthur Olivetto

Caro Arthur, é deselegante perguntar a idade de uma dama élfica, mas vamos lá:

1) Acreditava-se no passado que elfos viviam dez vezes mais que os humanos, com infância e juventude proporcionais, mas não é bem assim. A infância élfica dura o mesmo que a humana. Elfos crescem normalmente até por volta dos quinze anos, quando seu envelhecimento então passa a desacelerar gradualmente. A longevidade máxima dos elfos é desconhecida; sabe-se que podem viver mais de mil anos, mas hoje em dia há poucos elfos vivos em Arton. Se existe um elfo tão antigo, está muito bem escondido dos olhos do mundo.

2) A cidade-estado élfica foi tomada pela Aliança Negra no ano de 1385. Arton está atualmente em 1420 — 45 anos se passaram. Os pouquíssimos elfos puros nascidos logo após a queda de Lenórienn hoje seriam adultos totalmente desenvolvidos.

— Olha que boa pergunta, Palada! Como você é sem a máscara?

— Eu nunca tiro minha máscara. É como as coisas devem ser.

— Que pena! Chegou a pizza que eu pedi, vai querer?

— TÁ DE SACANAGEM!

Não Mais de Um

E aí Paladina e Paladino, beleza? Eu e meus amigos estamos com algumas dúvidas cruciais sobre T20 (Combos, combos everywhere).

Como saber se o termo "um" empregado nos textos é um numeral ou um artigo indefinido, na interpretação das regras? Demos uma olhada nas regras gramaticais e não encontramos uma resposta assertiva para os casos a seguir:

*A habilidade Liderar pelo Exemplo do nobre diz "(...) Até o início de seu próximo turno, sempre que você passar em **um** teste de perícia, aliados em alcance curto que fizerem **um** teste da mesma perícia podem usar o resultado total do seu teste em vez de rolar o dado."*

Digamos que um lutador com a habilidade Trocação e/ou Golpe Relâmpago age após o nobre utilizar Liderar pelo Exemplo em um teste de ataque corpo a corpo. O lutador pode usar o resultado do nobre em seu primeiro ataque, em um ataque escolhido pelo jogador, ou em todos os testes até o próximo turno do nobre?

Outro exemplo. Se o nobre faz um teste de Reflexos e usa essa habilidade, seus companheiros podem usar o resultado em um, no primeiro, ou em todos os testes da mesma perícia?

*Sorte dos Loucos diz "Você pode pagar 1 PM para rolar novamente **um** teste recém realizado." Isso significa refazer a rolagem quantas vezes quiser e puder, pagando o PM necessário e sofrendo a perda de 1d6 PM? A dúvida surge pois Sortudo especifica que é apenas uma vez por teste, e Sorte dos Loucos não. Outros casos geram uma dúvida semelhante à anterior, como Lendas e histórias, Sorte de Nimb, Etiqueta, Inspirar Confiança, etc.*

Slughorn, O Senhor dos Resets

Olá, Slughorn. Faremos o possível para frustrar... colaborar com seus combos.

O "um" é um artigo indefinido. Não faria sentido, nesse caso, ser um numeral. Conforme explicado na página 32 de *Tormenta20*, em "Condição Necessária", no caso de habilidades ativadas por decorrência de outro evento, a habilidade só pode ser ativada uma vez por instância do evento. Então Sorte dos Loucos *não* pode ser usada várias vezes, apenas uma vez por teste.

Ainda, lembre-se que o poder do nobre não é ativado apenas se ele faz o teste e paga PM; ele também deve passar no teste.

— Liderar pelo exemplo, Palada. Por que não pega essa habilidade?

— Hã... não tenho os requisitos.

— Ser nobre?

— Não. Passar em um teste.

CivilizAÇÕES

Saudações, Paladino e Paladina! Chegou meu livro básico T20 (está mais para o livro completo!) e vou começar a narrar as aventuras para o meu grupo. A Jornada Heroica já é minha campanha principal. Porém, surgiram dúvidas:

***1)** Devotos de Megalok perdem seus poderes concedidos realizando um ato civilizado, ou apenas os que pedem teste de perícia baseada em Inteligência ou Carisma?*

***2)** Um arcanista que esteja com a magia Velocidade (usando para ter mais uma ação padrão e aprimorada com +7pm, permitindo lançar magias) e que use o poder Surto Heroico (permitindo ter uma ação de movimento adicional por 5PM), visto que teria uma ação completa extra no turno e usando a condição de concentração terrível (CD 20 + custo em PM da magia), ele consegue conjurar simultaneamente duas Chuva de Meteoro, que é uma ação completa cada? Ou duas Mata-Dragão, gastando os PMs de Surto e realizando o teste de concentração por rodada?*

Por enquanto é isso, obrigado pela atenção e dá um abraço no Logginho!

Pablo Jorge Maciel

1) O devoto e Megalokk é proibido de tentar ações que pedem esses testes de perícia, porque quase sempre envolvem maneiras civilizadas e não violentas de resolver problemas (através de conhecimento ou diálogo). Qualquer outro ato que o mestre julgue "civilizado", mesmo sem exigir perícias ou testes, também se aplica.

2) Não. É verdade que uma ação padrão + uma ação de movimento equivale a uma ação completa. Contudo, ações extras são um tipo diferente de ação. Você não pode usar poderes ou magias que oferecem ações extras para "juntá-las" em uma ação completa.

— Tadinho! Devoto de Megalokk nem pode ler a Dragão Brasil!

— Paladina, você anda curtindo muito Megalokk desde que arrumou esse monstro de estimação.

— Logginho não é monstro! É um aliado e dá altos bônus!

— Em mim, ele dá 1d8+5 de dano. Dói!

Ragnar e Leen

Olá para todos paladinos dessa seção.

Estou com uma dúvida sobre o cânon atualizado da cronologia de Arton que não consegui entender. Espero que vocês me ajudem!

Em "História Parcial", no capítulo Mundo de Arton em T20, é dito que Ragnar criou os bugbears há 230 mil anos Antes dos Elfos. Mais tarde, após a Revolta dos Três, Ragnar vira um deus maior.

Como é contado em vários materiais e no recente livro A Flecha de Fogo, Thyatis diz que Leen escolhe ser Ragnar. Então a pergunta é: Leen se transforma em Ragnar antes de criar os Bugbears? Ou as entidades ficaram se revezando, pois o culto a Leen não acaba entre os humanos?

Uelerson "Skywalker" Canto

Muito bem observado, Uelerson. Mas note que Leen é uma face de Ragnar cultuada por humanos — o Deus da Morte não necessariamente mudava ou se transformava entre um e outro, Leen é apenas um de seus nomes e aspectos. Neste caso, "escolher ser Leen" apenas quer dizer que Ragnar passaria a aceitar cultos humanos, da mesma forma que aceitou outros goblinoides, mesmo sendo originalmente um deus bugbear.

— Ragnar é tipo você, bota uma máscara e finge ser outro cara, mas ninguém acredita.

— Se um deus maior tinha esse hábito, é como deve ser.

— Ragnar andava muito chato, levou uma bifa e morreu.

— É como... espera.

LENDAS LENDÁRIAS

Treino Meia-Boca

Mestre: "Se você fosse treinado em Misticismo, saberia disso."

Jogador: "Mas eu sou bardo! Eu tenho meio-treinamento em tudo!"

Mestre: "Então você recebe meia informação."

Jogador: "Então pelo menos me dê a metade final que o começo eu invento."

DJ do Hangar do Kowalski

À Moda

O golem clérigo queria fazer uma biópsia na irmã morta do ladino humano e o paladino de Azgher não deixou:

"Qual era a fé dela, jovem?" — Perguntou o paladino.

"Os deuses nunca foram bons conosco" – Respondeu o ladino.

"Então será ao modo de Azgher." – Disse o paladino. E no momento seguinte, avisou que ia tacar fogo.

Matheus do Hangar do Kowalski

THE CLONE WARS

O maior jedi de todos os tempos não é quem você pensa

A relação dos fãs de *Star Wars* com a criação de George Lucas, hoje nas mãos da gigante Disney, é cheia de altos e baixos, amor e ódio (para o tipo tóxico e insuportável, é só baixos e ódio mesmo).

Depois do gosto amargo do final da trilogia mais recente, que nem eu sou capaz de defender, quando tudo parecia perdido, surgiu *The Mandalorian*. A série trouxe de volta A Força que existia em cada um, e reacendeu a paixão de quem andava meio chateado. Mas com o fim da segunda temporada, a pergunta que ficou para muita gente foi: o que eu faço agora?

No meu caso, e de mais um monte de gente, a resposta foi assistir às sete temporadas de *The Clone Wars* numa paulada só. Afinal, eu estava de férias!

The Clone Wars acontece no intervalo entre o *Episódio II* e o *Episódio III* das prequels (e em algum momento, invade o *Episódio III*), então o jeito bom mesmo é você assistir os filmes antes de começar. A saga conta os anos das Guerras Clônicas, quando o Conde Dooku (ou Dookan, para os puritanos), juntou seu exército de droids separatistas contra a república de Palpatine e dos jedi.

Lógico que o conflito é bem mais complicado que isso, uma vez que (spoiler?) Dooku está a serviço de Palpatine e é ele próprio um sith. E aí está uma das graças: assistir tudo o que acontece sabendo que se trata de uma tragédia anunciada, que nada evitará a ordem 66, a queda de Anakin e da própria República. Prepare-se para gritar inconformado cada vez que um protagonista estiver perto de descobrir a verdade, mas se desviar por algum motivo qualquer.

The Clone Wars também tráz a estreia de Ahsoka Tano, a jovem — e até então desconhecida — aprendiz de Anakin Skywalker. A intempestiva e otimista jedi funciona como o olhar do espectador dentro da trama, arrastada para um mundo que parece feito para que os heróis vençam, mas que na verdade é repleto de tragédias. Introduzir uma aprendiz também acarreta em mudanças no próprio Anakin: melhor interpretado e mais humano, o futuro Darth Vader é um personagem bem diferente daquele que vimos nos filmes. Para muitos, como eu, isso é melhor. Para outros, um objeto de desconexão.

Além de tudo isso, ainda há muito a celebrar na série: o mergulho profundo na vida dos clones que compõem o exército republicano, a quantidade de espécies e planetas retratados, personagens secundários bem desenvolvidos, costumes, mercenários, subtramas, surpresas e motivações de figuras conhecidas — como Yoda ou Grievous, um inimigo muito presente — tão bem amarrados que elevam as prequels consideravelmente.

E claro, há também o desempenho primoroso de Obi Wan Kenobi como herói, comandante, mentor, e melhor personagem jedi de todos os tempos.

Se você não concorda, encontre comigo do lado de fora da cantina.

Mas venha armado.

J.M. TREVISAN

TENET

Ação e ciência em um só lugar

Sempre digo que sou fã de conteúdo sobre viagem no tempo, um paradoxo que me encanta. *Tenet*, dirigido por Christopher Nolan, entregou o que eu queria e mais um pouco. Esta resenha contém spoilers.

Assisti *Tenet* sabendo praticamente nada. Sabia apenas que era um filme de viagem no tempo do Nolan, o que foi suficiente para querer assistir. Longe de ser uma obra lenta e teórica sobre ciência e existencialismo, *Tenet* começa com uma enorme cena de ação digna do clímax dos filmes do gênero.

O conceito de viagem no tempo que guia a história é algo muito diferente do que costumamos ver no cinema, e sem o qual o filme sequer existiria; é a chave central da trama e que rege todos os acontecimentos. Não vou explicá-lo aqui, mas trabalha com a ideia de movimento reverso de uma forma muito legal.

O enredo é centralizada n'O Protagonista, (sim, é desta forma que ele é chamado no filme, seu nome nunca aparece), um agente secreto que precisa salvar o mundo de uma possível guerra mundial que destruiria o planeta com tecnologias vindas do futuro.

Vivido por **John David Washington**, filho do aclamado ator **Denzel Washington**, O Protagonista descobre os acontecimentos junto com o espectador, de forma que quem assiste possa entender as teorias científicas que embasam a obra.

Falando em John David Washington, outra coisa que me agradou muito foi o elenco. **Robert Pattinson**, muitas vezes injustiçado pelo público, interpreta Neil, um cara misterioso que trabalha com O Protagonista, como parte do núcleo principal. Gostei muito do personagem e das interações entre os dois atores, que do meu ponto de vista mandaram muito bem.

E se você é daqueles que espera que absolutamente tudo seja explicado no final, se deu mal. Diferente da teoria científica — que Nolan parece fazer questão de explicar — o diretor deixa a história em aberto, permitindo que o espectador crie suas próprias teorias a partir do que foi explicado até ali.

O filme também usa e abusa das cenas de ação, em um ritmo acelerado de acontecimentos, planos e elementos típicos do gênero, como explosões e perseguições de carro, bem encaixadas com a narrativa proposta. São duas horas e meia que parecem passar voando, o ritmo se mantém do início ao fim.

Um bom filme pra quem gosta de ação e ficção com um bom embasamento científico, e uma grata e inesperada surpresa para esta fã de viagens no tempo e suas implicações.

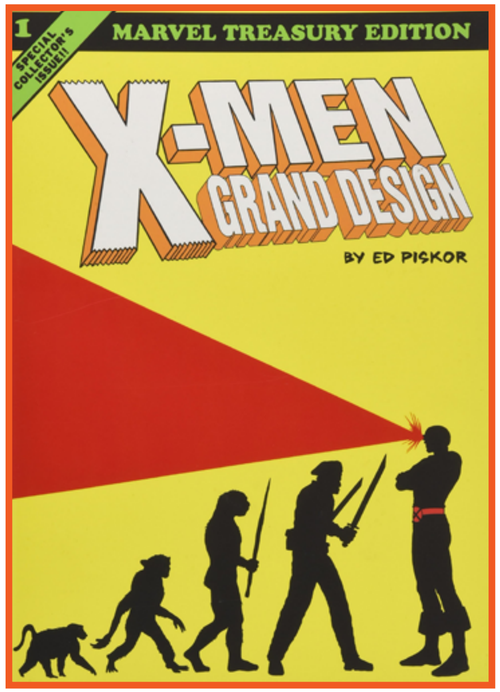
Pretendo assistir de novo para talvez entender um pouco mais suas teorias e desdobramentos. Assim, quem sabe alguma dessas ideias não apareça em uma das minhas mesas de RPG?

CAMILA GAMINO

X-MEN: GRAND DESIGN

Documentário em forma de quadrinho

Se eu precisasse citar uma única série ou grupo de personagens como responsável direto por todos os meus gostos nerds posteriores, seria X-Men.



Embora nem sempre com dedicação constante, é provável que eu tivesse tido uma vida muito diferente não fosse aquele dia em algum momento da década de 1990, em que passei por uma banca de revistas e levei um gibi com Wolverine, Tempestade e companhia na capa. As histórias clássicas das eras **Claremont**, **Byrne** e **Lee**, que ainda estavam sendo publicadas e/ou republicadas no Brasil na época, assim como a série clássica animada, me acompanharam por toda a adolescência, e tiveram um papel formador na minha personalidade e visão de mundo.

Deve ser por isso que *X-Men: Grand Design* me cativou com tanta facilidade. A obra de **Ed Piskor** — autor também do calhamaço em dois volumes, *Hip Hop Genealogia* — é uma grande carta de amor aos mutantes da Marvel, de alguém que também cresceu e se formou como pessoa na sua companhia. Em três volumes, dois deles publicados no Brasil até o momento, a obra resgata os principais momentos da equipe desde o seu surgimento.

É claro que se trata de muita coisa para um espaço comparativamente tão pequeno, e em nenhum momento se trata de substituir as histórias originais. Na verdade, o tom adotado às vezes parece o de uma HQ-reportagem, um documentário de TV resgatando a trajetória do grupo.

Partindo do ponto de vista de Uatu, o Vigia da Terra 616 no universo Marvel, Piskor se esquiva de se estender em cada saga exaustivamente, apresentando apenas uma visão panorâmica e intercalando a narração onisciente de fatos complexos, com as cenas e diálogos mais importantes.

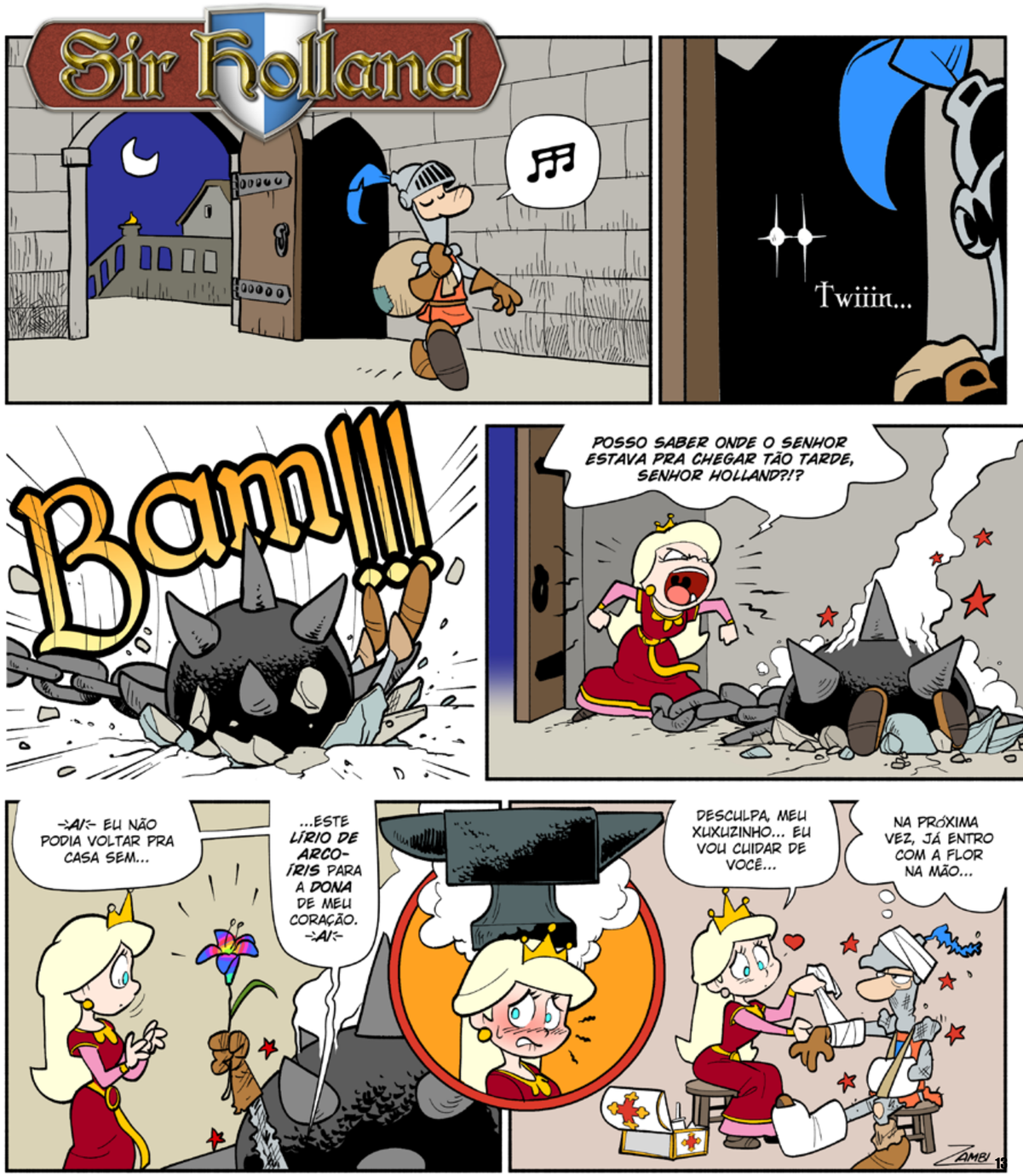
O que não deixa de ser um trabalho grandioso à sua própria maneira. Os X-Men têm quase sessenta anos de histórias, com uma quantidade de ramificações e sub-enredos que beiram o incontável. O auto coloca tudo em ordem, encadeando de maneira cronológica flashbacks e retcons que só viriam décadas depois.

A arte também é especial. Sua principal influência não são os comics tradicionais, mas sim os quadrinhos *underground* norte-americanos, como os de **Robert Crumb**. O traço, as cores e o uso de retículas facilmente o destacam em meio a quadrinhos de heróis tradicionais; cada volume traz ainda uma história clássica recolorizada por Piskor — no primeiro, é a própria primeira história dos X-Men, de 1963; no segundo, é a *Segunda Gênese* que reformulou o grupo em 1975 — , acentuando essa diferença.

No final, mais do que uma homenagem, é um entendimento maior do que faz dos X-Men tão especiais. Temas como a diversidade do grupo, a sua alegoria para questões sociais e políticas, os dramas pessoais e triângulos amorosos são acentuados, e se destacam quando colocados em perspectiva.

É uma obra fundamental, que não pode faltar na coleção de qualquer um que se diz fã dos mutantes.

BRUNO SCHLATTER



O eterno clichê que toda campanha deveria ter

O Grupo Rival

DICAS DE MESTRE

Sempre roubando seus contratos! Sempre saqueando primeiro a masmorra! Sempre surrupiando o tesouro no último instante! Aqueles caras tornavam a vida dos aventureiros um inferno!

O mestre havia inventado um grupo NPC para competir com os jogadores. Não raras vezes, forçou a barra para que fossem vitoriosos e/ou conseguissem escapar. Já estava bem apegado aos personagens que ~~combou~~ criou com tanto carinho.

Agora estão novamente em batalha. Beef, o bárbaro, luta outra vez contra o odioso anão guerreiro do grupo inimigo. Em cada conflito entre os grupos, os dois acabavam sempre se engalfinhando; o jogador de Beef já considerava o anão seu inimigo pessoal.

Em desvantagem, o grupo NPC já tentava uma nova fuga, como habitual. Beef não estava disposto a permitir.

Eis que Beef golpeia com o machado de duas mãos. Rola um crítico com dano máximo!

— HAHA! Agora esse anão do diacho já era!!

O mestre observa, entristecido. Aquele ataque com certeza levaria os pontos de vida do anão a nada. Não havia mesmo salvação, já lamentava a perda do NPC querido.

— Espera —o mago alerta. — Minha iniciativa vem antes!

— É meeesmo! — Um sorriso esperançoso ilumina o rosto do mestre. Aquele jogador era bem conhecido por suas ideias desastradas. — Então, o que vai fazer?

— Deixa ver... Eu acerto o anão com meu anel!

O Anel do Aríete. Adornado com uma cabeça de carneiro, próprio para derrubar portas e muros, mas também utilizável em combate. Tem o poder de golpear e empurrar o inimigo para longe. O jogador faz sua rolagem e, com satisfação incomensurável, o mestre descreve a cena. O mago desfere um soco, o poder mágico do anel atinge o anão, causa um dano muito pequeno e joga-o voando dali — não apenas tirando-o do caminho do machado de Beef, mas também fazendo-o cair no lombo do cavalo já pronto para a fuga.

— E ele consegue fugir outra vez — conclui o mestre, feliz como pinto no lixo. — Acho que vou torná-lo um NPC imortal!

Com olhos apertados, o jogador de Beef olha vagarosamente para o jogador do mago. Uma lágrima já brotando, arranca um suspiro do fundo da alma e diz:

— Acha bonito isso que você fez?!

Esta história me foi contada por **Erik Munne**, jogador veterano de *Advanced Dungeons & Dragons* e amigo de longa data, que chegou a assinar artigos na antiga *Dragão Brasil* impressa, sob o pseudônimo Teoprastus (espero estar lembrando direito). É possível que tenha aparecido no passado como alguma Lenda Lendária. Sempre me faz rir o tom desconsolado do bárbaro em sua frase final.

O grupo rival. Maior dos maiores clichês, não apenas no RPG, mas em *qualquer* história sobre grupos de heróis. Enquanto as superequipes derrotam os vilões por vantagem numérica e variedade de poderes, a chegada de um grupo maligno com os mesmos poderes e roupa preta deixa tudo nivelado. Desta vez, não há certeza sobre quem vencerá.

Para a Liga da Justiça existe o Sindicato do Crime, com suas próprias versões do Superman, Batman, Flash e outros. Os Cavaleiros do Zodíaco tiveram os Cavaleiros Negros (alguém se lembra de onde eles saíram, afinal?!). *Star Trek* teve seu universo-espelho com versões sinistras de cada tripulante da Enterprise. Nestes casos, cada membro do grupo rival é uma contraparte quase exata, um gêmeo maligno de um membro do grupo dos heróis, com os mesmos poderes. Existe até um apelido para eles, *Psycho Rangers*, por ser uma ideia bem ~~manjada~~ comum nas séries super-sentai.

E existem grupos rivais não-gêmeos com membros e poderes diferentes, ainda que semelhantes. Um exemplo bem conhecido é a Legião do Mal, formada por grandes vilões da Liga da Justiça, como Lex Luthor, Brainiac, Arraia Negra e outros. (O Coringa não trabalha muito bem em equipe, por que será...?)

Caverna do Dragão teve um "grupo rival" de curta duração. No episódio *O Cemitério dos Dragões*, o Vingador ergueu um bando de esqueletos com armas mágicas poderosas, assim como os jovens aventureiros. Mas duraram pouco.

O gêmeo maligno e/ou grupo rival foram recursos muito utilizados em animações antigas, em grande parte para contenção de gastos (mesmo desenho, cores diferentes). Basta imaginar como deve ter sido econômico ter Cavaleiros Negros com a *mesma* aparência e *mesmos* golpes dos defensores de Athena! Houve época em que o surgimento de um gêmeo maligno era algo até esperado, acontecia em praticamente todas as séries, com todos os heróis.

Rangers Psicopatas não têm sido vistos com tanta frequência no entretenimento atual — hoje isso é considerado um clichê preguiçoso. Apenas telenovelas ainda o utilizam com frequência. Na mesa de RPG, contudo, a fórmula nunca perdeu seu carisma. É uma das melhores maneiras de deixar os jogadores ansiosos, no bom e mau sentido.

DICAS DE MESTRE

Warriors of Darkness

Certo, o "grupo rival do mal" pode ser um clichê, e muitas vezes um clichê ruim. Mas nem por isso precisa ser descartado. Lembre-se, você não está produzindo uma série Netflix, está apenas se divertindo com amigos.

Por falar em Netflix, mesmo a elogiadíssima *Star Trek: Discovery* recorreu ao universo-espelho e seus gêmeos malignos. Mas um dos melhores exemplos recentes de grupo rival maligno está (ora vejam só) em *Final Fantasy XIV Online*, o melhor MMORPG no mundo de hoje. Não, WoW, você perdeu. Não insista.

Na expansão *Heavensward*, seu personagem jogador — conhecido dentro do mundo de jogo como o *Warrior of Light* — e seus aliados são brevemente confrontados com um grupo de adversários, que se autoproclamam os *Warriors of Darkness*. São um guerreiro humano, um paladino meio-orc, um elfo mago, uma arqueira catgirl e uma curandeira halfling (ou parecidos; as raças e classes têm nomes diferentes em FFXIV), representando um grupo arquetípico do jogo. Após algumas provocações, eles atacam e então desaparecem.

"Ohhh, que criativo!" você pode estar pensando, e teria toda a razão. Esses personagens só voltariam bem mais tarde, agora com explicações para suas origens e motivações. Há uma missão paralela para conhecer o passado de cada membro do grupo, e então descobrir que o título "Guerreiros da Escuridão" tem um significado mais profundo e justificado que ser apenas um oposto do herói. Spoilers à frente, faça um teste de Reflexos e pule o próximo parágrafo para evitar seus efeitos:

A história principal da expansão *Shadowbringers* é sobre um mundo paralelo que, nos últimos cem anos, vem sendo assolado por uma luminosidade agressiva, doentia, incessantemente derramada dos céus. Jamais anoitece. A luz é causada por uma invasão de monstros planares chamados *sin eaters* e seus líderes, os *Lightwardens*, que são os chefes de fase em cada região. Quando um deles é derrotado, a luz profana desaparece naquele mapa, e a noite pode voltar a ser vista. Por isso, neste mundo, a luz é vista como um grande mal — e seus heróis, portanto, são os Guerreiros da Escuridão. O próprio *Warrior of Light* passa a ser também chamado de *Warrior of Darkness* quando passa a combater os monstros da luz.

Muitos dos grandes vilões são assim. Logo que aparecem, são "caras maus genéricos", desafiam o bem e ordem apenas "porque sim". Mais tarde, conforme os conhecemos, vamos descobrindo suas razões para agir como agem. Podemos até simpatizar com eles. Imaginar que, em seu lugar, faríamos a mesma coisa. Nem podemos mais chamá-lo de "vilão", será no máximo um adversário, um antagonista. Talvez até passemos a torcer por ele, e contra o herói! Quando um autor alcança este resultado, é certo que inventou um vilão formidável. Você pode tentar algo assim em sua mesa — mas, volto a repetir, você não precisa.

Da mesma forma, na mesa de RPG, um grupo rival não será necessariamente maligno (embora muitos sejam). Rival não é o mesmo que inimigo — mas sim um competidor, alguém buscando um mesmo objetivo. Pode ser apenas outro grupo de aventureiros, tão nobres e honrados quanto os personagens jogadores, mas competindo com estes por algum motivo. É possível que sejam bem-intencionados, mas levados a disputas por coincidências — digamos, ambos os grupos precisam da mesma gema mágica para curar uma vítima de maldição. Nestes casos, relações de camaradagem podem surgir, ou até mesmo crises em que os grupos acabem unidos contra uma mesma ameaça.

No entanto, um grupo de *inimigos declarados* também será interessante. Os rivais fariam tudo ao alcance para prejudicar os protagonistas, seja para tirá-los do caminho, derrotá-los por orgulho ou vaidade, roubar seus tesouros mágicos, ou quaisquer outros motivos torpes. Talvez sejam moderados, apenas buscando a humilhação dos heróis, ou talvez queiram mesmo matá-los. Situações em que precisem trabalhar juntos ainda podem acontecer (como quando herói e vilão são forçados a se unir contra um perigo maior), mas serão muito mais tensas.

Gêmeos malignos

Quais as vantagens de um grupo rival na campanha? As mesmas de qualquer ameaça recorrente, como um vilão que sempre escapa ou uma organização com agentes/recursos inesgotáveis. Em vez de derrotar mais um bando de monstros aleatórios e anônimos, voltar a enfrentar um inimigo conhecido traz aos jogadores emoções diferentes, um desejo maior de vitória. *"Ah, agora em acabo com esse anão lazarento!"*

Ao criar um grupo rival, você pode seguir duas direções básicas: cópias exatas dos personagens jogadores, ou um grupo diferente.

As vantagens de usar gêmeos são óbvias, claro que você já percebeu. Todo o trabalho de construir os personagens já foi feito pelos jogadores, completo com os combos apelões, apenas esperando que você copie suas fichas! A explicação

Grupo do Mal, os rivais mais clássicos de Tormenta

pode ser qualquer uma: vieram de uma dimensão paralela, foram clonados por um mago maligno, emergiram de um espelho mágico (como acontece na Mansão de Zolkan, uma das localidades da aventura original *Holy Avenger*, republicada aqui mesmo na *Dragão Brasil* no fim de 2020). Ou são algo ainda mais épico, resultado de forças cósmicas que equilibram o bem e o mal (já ouviu falar como surgem os antipaladinos?).

A ideia pode parecer limitada, mas permite muitas variações. Talvez os clones não sejam idênticos, vestem cores diferentes ou trazem brilhos malignos no olhar — ou podem ser cópias perfeitas, indiferenciáveis dos originais, até exigindo testes para que os jogadores saibam se estão atacando amigo ou inimigo. Também pode haver limitações incomuns: cada clone é resistente (ou mesmo imune) a qualquer dano que não seja causado por seu original. Ou o oposto, ele é imune a tudo que seu original faça, obrigando os jogadores a trocar de inimigos. Ou ainda, causar dano a um clone causa o mesmo dano (ou parte dele) ao original, e vice-versa. Ou não! Ferir o clone também fere o original, mas o contrário *não* acontece!

Estas lutas estranhas contra gêmeos obrigam os jogadores a desvendar enigmas, descobrir o ponto fraco para derrotar os rivais. Você pode usar estas ideias para NPCs recorrentes, ou para encontros separados — cada vez, um grupo de gêmeos com regras novas. Uma masmorra ou aventura inteira pode ser baseada nesta premissa.

Mas a vantagem dos gêmeos é também sua desvantagem. Criá-los é fácil demais. Não é satisfatório. O mestre não decidiu quase nada. Neste caso, ficamos com a segunda direção. Um grupo NPC com personagens diferentes.

Esse grupo deve ter o mesmo número de integrantes e mesmo nível dos jogadores (embora não seja obrigatório). Podem ser muito semelhantes, "quase" gêmeos, com as mesmas raças e classes. Ou apenas as mesmas classes. Ou

classes com funções similares — se os jogadores são três combatentes e um conjurador, seguir a mesma formação. Ou algo absolutamente diverso: a única semelhança estaria no fato de usarem as mesmas regras para personagens jogadores (ou não, até isso pode ser diferente).

Criar o grupo rival, claro, vai dar trabalho — mas pode ser recompensador de formas que não se espera. Permite ao mestre se divertir como os jogadores, ter seus próprios personagens, investir em sua construção e criação para vê-los brilhar. Ainda que a função de mestre tenha suas próprias recompensas, comandar um herói aventureiro é algo especial — eu mesmo sentia falta na época das primeiras campanhas, quando era o único disposto a mestrar e não podia jogar.

Quem são esses rivais? São bons ou maus? Qual sua relação com os jogadores? Eles perseguem os jogadores, ou são vilões que devem ser detidos por eles? Talvez cada um seja inimigo pessoal de um personagem jogador, tem algum motivo para acabar com a sua raça — e todos acabaram unidos por esse objetivo comum. Talvez tenham a ambição de ser heróis ainda maiores. Ou podem estar sendo forçados a lutar, chantageados por um vilão, ou alguém inocente sofrerá. As possibilidades são tantas que você deve estar imaginando outras agora mesmo!

O grupo rival tem o mesmo nível de poder? Segue as mesmas regras, tem acesso aos mesmos recursos? Alguns jogadores e mestres podem encarar isso como um "duelo estratégico" — quem vai construir o melhor personagem, usando apenas as regras padrão? Por outro lado, talvez o grupo rival seja bem mais forte, tornando impossível derrotá-los em condições iguais. São como os generais do império maligno que ataca Tóquio nas séries super-sentai: antes de lutar, os jogadores talvez precisem achar formas de enfraquecê-los, ou enfrentar um de cada vez. Ou a boa e velha tática videogame: subir de nível até ficar mais forte que o rival (enquanto este, por algum motivo, não faz o mesmo).

Rivais podem ser danosos aos jogadores mesmo quando não lutam contra estes: histórias de gêmeos malignos quase sempre envolvem o herói acabar culpado por um crime que não cometeu. Cartazes de PROCURA-SE surgem por todo o reino, trazendo as faces dos personagens jogadores, criando todo tipo de problema.

"Mas ele nem é parecido comigo!" Perceba que, para muitos efeitos práticos, o grupo rival *não precisa* ser composto por gêmeos idênticos. Podem ser completamente diferentes e mesmo assim ser confundidos um com o outro. Embora às vezes pareça o contrário, não existem *tantas* equipes de aventureiros no mundo: a simples passagem de um grupo por um vilarejo será lembrada por muito tempo, não importando quem sejam: *"Um grupo de aventureiros? Sim, eles passaram por aqui, foram naquela direção."*

Uma pequena semelhança também bastará. Se o grupo inclui alguma figura chamativa (elfo, esqueleto, golem...), será fácil confundi-lo com *qualquer* outro que tenha um membro da mesma raça. Lembre-se que camponeses não sabem diferenciar raças e classes muito bem: *"Um grupo andando com um homem de metal, você diz? Sim, lembro deles, disseram estar indo para Nova Malpetrim. Kobolds me mordam, bem que achei aquela armadura bem estranha!"*

Mercenário$

Ah, mas você é esperto e percebeu um problema potencial — problema que já pode ser notado na historinha introdutória. Quando há um grupo NPC rival, o mestre pode acabar apegado a ele. Seu julgamento pode ser um pouco tendencioso para o lado dos rivais, poderes de mestre podem ser usados para golpes incríveis ou fugas impossíveis. Vem a grande pergunta: está errado?

Como quase tudo na vida RPGista, isso depende do estilo de cada grupo de jogo. Quando todas rolagens de dados são abertas, como está em moda, o mestre não pode trapacear (muito) a favor dos rivais. Se o líder do grupo NPC, um espadachim élfico galante e altivo, rola uma falha crítica e fracassa vergonhosamente em sua acrobacia, não há muito que possa ser feito para salvar sua dignidade. O mesmo vale se ele, logo em seu glorioso duelo de estreia, recebe um acerto crítico de machado no meio da fuça e cai na primeira rodada.

E mesmo assim, o mestre ainda pode achar formas de apelar. Houve uma vez em que nosso grupo desafiou alguns NPCs de mesmo nível, incluindo um mago vilão. Após falhar em seu teste de resistência (nosso grupo fazia apenas rolagens abertas), o mago ficou preso em um redemoinho de vento elemental, que também o impedia de conjurar magias. Então nosso guerreiro extremamente ~~combado~~ bem-construído aplicou bons golpes no mago, invocou as regras mais obscuras, dizimou seus pontos de vida em uma única rodada. Até que, para a surpresa de zero pessoas, o mestre anuncia que o mago acuado "retira do bolso um item mágico capaz de teleportá-lo para longe dali".

Para poupá-lo de chacotas, chamarei este mestre pelo nome fictício de **Chen**.

Digo isto sem medo de errar: CADA grupo RPGista na face do planeta tem pelo menos uma história sobre um NPC que não deveria triunfar de jeito nenhum, mas teve uma mãozinha do mestre — ou um braço inteiro. Não é sem motivo que PdM ("Personagem do Mestre", como vários jogos preferem chamar os NPCs) também é chamado "Protegido do Mestre"!

Pois bem, quando se trata de um grupo NPC rival, qualquer forçada do mestre será ainda pior.

Aqui não há resposta fácil. Vale o bom senso, vale a diversão do grupo. Salvar a vida de seus NPCs queridos *não pode* custar a diversão dos jogadores, *não pode* criar um clima ruim. Nenhum personagem ficcional vale isso.

Relembre que, na mesa de Erik Munne, o mestre já estava resignado, pronto para aceitar a morte de seu anão guerreiro. É verdade que usou alguma licença poética para arremessar o anão direto no lombo do cavalo, mas isso não violava as regras (a própria descrição do item mágico permite isso). Mas, sem a trapalhada do mago, nada poderia fazer. O anão escapou apenas porque uma casualidade permitiu, e o mestre aproveitou para criar uma situação engraçada.

Quando se trata de um grupo NPC, *alguma* proteção dos deuses é esperada. Nenhum mestre é uma máquina imparcial. Ainda assim, mestre, por mais que ame seus NPCs, você não deve torná-los tão importantes quantos os personagens jogadores. Mais ainda, não pode controlar aquilo que os jogadores vão sentir por eles.

A antiga *Dragão Brasil* de número 103 trouxe uma aventura inteiramente baseada na competição dos jogadores contra um grupo rival. *Mercenário$* era sobre NPCs criados por **Fran Briggs** e **Petra Leão**, que por algum tempo foram parte de Arton. Mais tarde, os Merc$ ganhariam suas HQs independentes pela **Jambô**.

Em sua versão original, o final da aventura presumia que os jogadores, após todos os conflitos, terminariam bebendo na taverna amistosamente com os rivais Mercenário$. Esta é a conclusão que as autoras gostariam de ver. Sim, um final possível, mas não o único. Nem o mais provável.

— Os jogadores podem muito bem querer uma luta decisiva contra os NPCs — eu, então editor da DB, lembro-me de ter dito. — Essa opção precisa existir.

Então o final ficou mais aberto. Se você jogou aquela aventura, eu gostaria que contasse como ela terminou para você.

• • • • • • • • • •

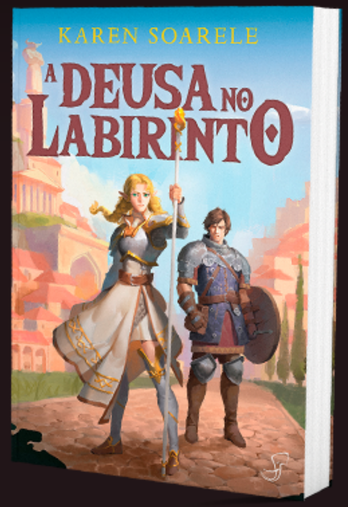
Um grupo NPC rival pode trazer muita diversão, e também alguma frustração nas mãos de um mestre sem habilidade. Mas não deixe isso intimidar você. Experimente. Vale muito a pena.

Perdão por terminar com uma comparação tão cafona, mas seus NPCs são como filhos. Você investiu neles, se esforçou, se dedicou à sua criação. Mas em algum momento, não são mais seus. Pertencem ao mundo.

Você pode ajudá-los um pouco quando precisarem, mas não pode controlar seus destinos. Não pode protegê-los de tudo. Nem deveria.

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ



Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- **www.jamboeditora.com.br**

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

A feitiçaria estilosa de *Jujutsu Kaisen* para *3D&T* e *Mutantes & Malfeitores*

por Thiago Rosa

FEITIÇARIA DA BRABA!

ADAPTAÇÃO

A revista japonesa *Shounen Jump* é uma máquina de produzir mangás de ação que recebem adaptações para anime, alcançando sucesso mundial. Resultados dessa produção incluem o pirata que estica de *One Piece,* o pior pai do mundo de *Dragon Ball* e o acidente de carro em forma de quadrinho que atende por *Bleach*. Sua mais nova promessa tem muitos paralelos com esse último: um adolescente colegial, nosso mundo contemporâneo e seres sobrenaturais estilizados. Trata-se do universo de maldições de *Jujutsu Kaisen*!

Matando demônios do jeito certo

Jujutsu Kaisen é o primeiro mangá serializado do jovem autor **Gege Akutami**. Começou na revista *Jump Giga* em 2017 sob o título de *Tokyo Toritsu Jujutsu Koutou Senmon Gakkou* até receber a ordem de serialização completa na *Shounen Jump,* com o título final *Jujutsu Kaisen,* em 2018. O mangá pode ser acompanhado gratuitamente, em inglês e espanhol, através do serviço gratuito oficial **MangaPlus**. Desde então, Jujutsu teve 15 volumes lançados e mais de 30 milhões de cópias em circulação.

A adaptação para anime teve 24 episódios encomendados e estreou em 2020, obtendo elogios da crítica, principalmente pela qualidade da animação. A série está disponível no Brasil, inclusive com dublagem em português, pelo serviço de streaming **Crunchyroll**.

Lidando com personagens em idade escolar, assombrações, poderes com regras próprias e intrincadas, designs arrojados e um ambiente urbano contemporâneo, é impossível evitar comparações com um outro mangá da mesma revista.

O próprio Akutami admite ser fã do trabalho de **Tite Kubo**, autor de *Bleach*. Comentários mais maldosos costumam implicar que *Jujutsu* é como *Bleach*, sim; a diferença é que é bom.

O segredo do jujutsu

O nome da série pode gerar uma pequena confusão para fãs de artes marciais. Afinal, jujutsu é a grafia japonesa de jiu-jitsu. Acontece que, apesar de serem pronunciadas da mesma forma, são palavras diferentes, por causa dos ideogramas usados para escrevê-las. O que representa a arte marcial significa "técnica suave", numa tradução livre. Já o ideograma dos poderes sobrenaturais do mangá significa "magia ou feitiçaria", tambérm em tradução livre. Existem outras palavras na língua japonesa para falar de magia ou habilidades místicas, mas jujutsu é mais próxima de magia negra, maldições e sortilégios.

Jujutsu, portanto, é o nome dado às formas que os espíritos amaldiçoados e os feiticeiros encontram para manipular a energia das maldições e gerar uma série de feitos sobrenaturais.

Os espíritos amaldiçoados, às vezes chamados apenas de maldições, nascem a partir das emoções negativas dos seres humanos. A energia amaldiçoada dos sentimentos ruins vai se sedimentando e acumulando; com o tempo, uma mistura de tristeza, ressentimento, raiva, medo e inveja acaba criando uma entidade independente, um espírito. Invisíveis aos olhos de pessoas normais, as maldições escondem sua existência da sociedade como um todo.

A sociedade dos feiticeiros

O período Heian é considerado a última divisão do período clássico da história japonesa, indo de 794 até 1185. Precedida pela era Nara, essa nova época representou um afastamento de influências chinesas e uma aproximação do nacionalismo. É nesse período que ocorre a ascensão dos samurais como classe social. Em Jujutsu Kaisen, Heian é conhecida como a Era de Ouro das Maldições.

Nessa época, os Três Grandes Espíritos Vingativos (Sugawara no Michizane, Taira no Masakado e o Imperador Sutoku) viviam como grandes feiticeiros, marcando seus nomes tanto na história do Japão quanto na sociedade jujutsu. Suas linhagens geraram três poderosas famílias que tomaram as rédeas do combate aos espíritos amaldiçoados, construindo uma rede de contatos e educação entre os feiticeiros que, no presente, se concentra em duas escolas técnicas.

Localizadas em Tóquio e Quioto, essas instituições irmãs servem não apenas para treinar a nova geração de feiticeiros mas também como base de operações para aqueles já formados. A pesquisa de feitiçaria e energia amaldiçoada no Japão orbita as duas escolas, da mesma forma que a razão de ser dos feiticeiros: o exorcismo de espíritos amaldiçoados.

Maldições vivas

Quando as emoções negativas geram maldições, isso pode acontecer na forma de um efeito direto. Por exemplo, uma forte tristeza pode transbordar e amaldiçoar as pessoas na região com uma letargia sobrenatural. Esse tipo de efeito pode ser eliminado por um feiticeiro pouco experiente, sem grande esforço. A coisa fica um pouco mais complicada com espíritos amaldiçoados, maldições que adquirem consciência própria.

Locais que apresentam grande circulação de pessoas em estágios de tensão, como escolas e hospitais, são focos comuns de espíritos amaldiçoados. O acúmulo de emoções negativas nesses ambientes fortalece as maldições, transformando-as em espíritos. Outra possível forma para a gênese de uma maldição viva é a morte de um feiticeiro por meios diferentes da feitiçaria; suas próprias emoções negativas, fortalecidas pela energia amaldiçoada acumulada em vida, transforma-o naquilo que tentou combater. Esse tipo de maldição é conhecido como espírito vingativo e costuma manter as habilidades que tinha durante a vida.

Os espíritos são compostos exclusivamente de energia amaldiçoada e podem assumir toda sorte de forma grotesca, especialmente caso tenham nascido do medo. Não-feiticeiros normalmente não conseguem ver ou tocar uma maldição, mas é possível que obtenham essa capacidade, ainda que temporariamente, numa situação de vida ou morte que envolva maldições. Alguns espíritos amaldiçoados podem possuir objetos inanimados; esses "corpos" podem ser vistos, tocados e até destruídos por não-feiticeiros, mas são apenas temporários.

Sua destruição não exorciza de fato o espírito, só o faz procurar um novo receptáculo. Feiticeiros são ca-

pazes de subjugar espíritos e forçá-los à servidão; esse tipo específico de maldição é conhecido como shikigami. Um feiticeiro pode invocá-los a partir de vantagens como Grunts! ou Aliado (em *3D&T*) ou com o poder Invocar ou a vantagem Capanga (em *M&M*).

A inteligência de maldições é rudimentar, intuitiva, próxima do esperado de animais (Int 4 a 6 em *M&M*; Inculto em *3D&T*). Existem, porém, espíritos amaldiçoados especiais e extremamente perigosos que são tão inteligentes quanto uma pessoa. Raríssimos no passado, se tornaram mais comuns após um evento conhecido como o Desfile Noturno dos Cem Demônios. Espíritos de alta estirpe podem surgir a partir da composição de emoções de milhões de pessoas; Mahito surgiu do ódio que a humanidade tem de si mesma e Jogo, do medo coletivo de desastres naturais.

O rei das maldições

No centro dos conflitos de *Jujutsu Kaisen* está a figura de Ryomen Sukuna, o Rei das Maldições. Um feiticeiro de imenso poder, depois de morto se tornou um espírito vingativo que simplesmente não pode ser destruído. A única opção era selá-lo; sua essência foi dividida em vinte de seus dedos, mumificados e tornados objetos amaldiçoados.

Sukuna é inspirado em uma figura mitológica de mesmo nome, um demônio que teria aterrorizado a província Hida durante o reino de Nintoku. Contando com dois rostos, quatro braços e quatro pernas, Sukuna usava uma imensidão de armas e saqueava a região sem dó nem piedade. Foi expulso graças à intervenção de um comandante militar enviado pelo império.

O estudante Itadori Yuji se tornou hospedeiro de Sukuna após comer um de seus dedos. Isso o torna um alvo para outros espíritos amaldiçoados ou feiticeiros, que querem se aproveitar de seus poderes ou se livrar da ameaça que o Rei das Maldições representa.

Não é tecnologia, é feitiçaria mesmo

Feitiçaria é a manipulação de energia amaldiçoada, mas esta pode ser feita através de muitas formas diferentes. A forma mais básica de feitiçaria é a diminuição da quantidade de emoções negativas que transbordam e se transformam em energia amaldiçoada. Embora a habilidade inata de controlar energia amaldiçoada (a vantagem Xamã, em *3D&T*, ou o poder Feiticeiro Jujutsu, adiante) facilite imensamente o aprendizado de feitiçaria, esse controle básico pode ser aprendido por qualquer pessoa com o esforço adequado. Em *M&M* isso é feito através da vantagem Ritualista e em *3D&T* através do uso de PEs para adquirir efeitos temporários.

Feiticeiro Jujutsu (17 pontos, M&M)

Sentidos 5 (Detecção (maldições), Contra-Ataca Camuflagem (maldições), Sentido de Perigo), **Magia 6** (escolha dois efeitos alternativos).

Maldições avançadas

Além dos domínios básicos da feitiçaria, a energia amaldiçoada pode ser usada para praticamente qualquer coisa. Seus efeitos mais comuns envolvem manipulação especializada de objetos específicos através de alguma condição ou ataques variados, mas dentro do escopo do anime, várias habilidades diferentes são apresentadas, cada uma com suas restrições de uso.

As técnicas avançadas de feitiçaria definem cada personagem, expressando sua personalidade e seu estilo de luta. Isso é especialmente adequado para *3D&T* e *M&M*, RPGs particularmente voltados para a customização. Assim, as maldições avançadas são os poderes, vantagens e magias que o personagem adquire normalmente. Essas habilidades, embora refinadas, em geral são parcialmente inatas. O personagem nasce com a habilidade de usar sua energia amaldiçoada de determinada forma e pode desenvolvê-la a partir daí.

A feitiçaria avançada pode ser refinada através das gerações, sendo essa a razão do poder das três grandes famílias. Essas técnicas são chamadas de feitiçaria herdada e são normalmente mais poderosas que a feitiçaria normal.

Patrono: Três Famílias (3D&T)

As três famílias são as mais poderosas forças políticas entre os feiticeiros. Embora disputem poder e influência entre si, se unem contra qualquer inimigo que ameace sua dominância. Isso pode incluir jovens feiticeiros em busca de mudanças na sociedade com a mesma facilidade que inclui espíritos amaldiçoados.

Feitiçaria Herdada: escolha uma vantagem ou magia. Quando a usa, você gasta a metade do uso normal de PMs.

Fundamentos Fortes: você pode adicionar 1d à sua Força de Ataque ou Força de Defesa quando estiver enfrentando feiticeiros ou maldições.

Conhecimento Antigo: você é automaticamente bem-sucedido em testes Médios sobre feitiçaria ou para usar feitiçaria.

Domínios amaldiçoados

Uma forma poderosa de maldição avançada é a expansão de domínios. Cada feiticeiro tem um domínio inato, uma área em sua mente que pode ser acessada com treinamento. Esse território metafísico existe dentro da mente do feiticeiro e pode ser útil, por exemplo, para manter um espírito isolado sem que influencie diretamente nas ações do hospedeiro.

A maior utilidade dos domínios, porém, é se manifestar no mundo físico. Essa técnica exige grandes quantidades de energia amaldiçoada, mas é uma enorme vantagem num confronto entre feiticeiros, ao ponto que acabar dentro de um domínio inimigo costuma ser considerado uma derrota na maior parte das vezes.

Expansão de Domínio (6 pontos, M&M)

Movimento 1 (Movimento Dimensional, Afeta Outros, Aumentar Massa 3); feiticeiro complementa o arranjo com poderes específicos com Limitado (somente dentro do domínio).

Área de Batalha (1 ponto, 3D&T)

Essa versão mais simples de Área de Batalha funciona de forma similar à presente no *Manual 3D&T Alpha*, mas em vez de transportar os oponentes para um local diferente, cria um perímetro, com alcance delimitado pelo Poder de Fogo do personagem, dentro do qual ele tem vantagem em combate. Dentro dessa área, o personagem recebe um bônus de +2 em esquivas e na FA contra um número de oponentes igual à no máximo sua Habilidade.

A ativação e manutenção funcionam como uma Área de Batalha normal; mais tarde o personagem pode investir 1 ponto de personagem para aprimorar sua Área para a versão de 2 pontos.

Sua campanha de Jujutsu

Embora seja realmente sedutor começar uma campanha nova imaginando personagens tão estilosos e habilidades tão complexas quanto as que vemos no anime de Jujutsu Kaisen, essa não é a única forma de utilizar esse artigo.

Uma opção é introduzir os elementos de jujutsu na sua campanha em andamento.

De repente, maldições

Um espírito amaldiçoado pode ser um novo oponente para personagens sem poderes sobrenaturais. Ele não precisa ser muito poderoso, já que os personagens dos jogadores não serão capazes de vê-lo nem de feri-lo. Porém, depois de uma experiência de vida ou morte, essa oportunidade pode surgir.

Seja como uma aventura isolada ou como um novo destino para uma campanha já em curso, a introdução de elementos de maldição pode surpreender os jogadores e forçá-los a encontrar soluções criativas. Isso funciona especialmente bem em campanhas de *Agentes da Liberdade* (*M&M*) ou *MegaStock* (*3D&T*). Nesse caso, a maior preocupação deve ser adequar as maldições ao nível de poder atual do grupo. Evite usar domínios amaldiçoados ou outras formas de feitiçaria avançada nesse estágio inicial; apenas a estranheza do novo tipo de desafio (além da dificuldade no trato com o inimigo) já serve para causar tensão.

Mesmo que não tenha uma campanha em andamento, você pode optar por começar uma campanha com personagens mundanos, talvez em um ambiente aventuresco urbano, como policiais ou membros de gangue, ou mais cotidiano como jogadores de um time ou integrantes de uma banda. Depois de algumas sessões estabelecendo os personagens e suas dinâmicas, a questão das maldi-

ções pode ser apresentada para uma mudança de ares, criando um novo começo.

Personagens iniciantes podem ter NP 6 (*M&M*) e 5 pontos (*3D&T*); depois do contato com as maldições, você pode dar pontos adicionais, aumentar o NP da campanha e permitir que os jogadores reorganizem suas fichas. Em *3D&T*, é uma boa oportunidade para que assumam a desvantagem Maldição! Nesse caso específico, apesar de ser adquirida durante a campanha, ela deve conceder pontos para que sejam gastos nas habilidades de jujutsu.

Novos alunos

O drama escolar é uma das estruturas mais recorrentes dos mangás da *Shounen Jump*. É considerado um período bastante interessante na sociedade japonesa; é propício para construção de identidades, e atividades de lazer são encorajadas através dos clubes escolares. Em um país com tanto apreço pelo trabalho duro, pela responsabilidade com o empregador e por se doar além dos limites, o período escolar pode acabar sendo visto de forma nostálgica, como uma época de liberdade.

Em *Jujutsu Kaisen*, existem duas escolas irmãs, em Tóquio e Quioto, concentradas na educação dos feiticeiros, em regime de internato. São escolas dos anos finais da educação secundária, portanto os personagens devem ter cerca de 16 anos. Ambas as escolas têm turmas pequenas devido à raridade dos feiticeiros; é fácil inserí-los nas turmas já conhecidas ou situar sua aventura alguns anos no passado.

Outra possibilidade é introduzir uma terceira escola (Nagoia é uma boa candidata para a sede), permitindo desenvolver as relações entre os personagens dos jogadores separadamente antes de fazê-los interagir com os personagens do anime.

Apesar da animação não se concentrar muito nisso, as escolas de Jujutsu Kaisen continuam sendo escolas técnicas de Ensino Médio e precisam oferecer o *curriculum* escolar padrão, que inclui quatro anos de matemática, estudos sociais, ciência, língua japonesa e língua inglesa. Os cursos adicionais dependentes da direção da escola, como música, arte ou educação física, provavelmente são substituídos pelo treinamento específico de feitiçaria, que muitas vezes tem relação com esses campos de qualquer forma. Não há menção de clubes ou de atividade escolar aos sábados nas escolas de feitiçaria; devido ao número reduzido de alunos, é improvável que isso exista.

Com a exceção de Itadori Yuji, todos os alunos parecem ter chegado à escola já com conhecimento sobre suas habilidades inatas e algum domínio de feitiçaria. Portanto, a pontuação inicial ideal seria NP 8 em *M&M* e 7 pontos em *3D&T*.

Quem você vai chamar?

Não é impossível que um feiticeiro abandone a sociedade jujutsu em bons termos, podendo inclusive retornar depois. Dessa forma, é viável ter uma campanha com maldições e feiticeiros, mas sem envolver diretamente as escolas, possivelmente com personagens jogadores mais velhos.

Uma opção nesse tipo de campanha é que os personagens tentem viver uma vida normal depois de se afastar das escolas por algum motivo. Talvez todos tenham participado de uma missão fracassada e desistido de enfrentar as maldições. Agora, vivendo suas rotinas pacatas, percebem indícios de que a mesma maldição que lhes causou problemas está de volta. Os ex-feiticeiros precisam se reunir, tirar a poeira dos feitiços e obter sucesso agora onde falharam na juventude. Infelizmente para eles, o preço para a falha é maior quando se têm famílias formadas e entes queridos por perto. Subitamente o internato na escola parece uma ideia muito boa, não é?

Outra possibilidade é que os personagens tenham se afastado das escolas mas não tenham exatamente se afastado da feitiçaria, operando de forma independente. Isso pode ocorrer por alguma forma de divergência moral, principalmente com os membros mais conservadores das três famílias. Também não seria estranho que eles estabelecessem alguma espécie de negócio relacionado às suas habilidades de feitiçaria, como uma versão anime de Caça-Fantasmas. Essa estrutura é ideal para campanhas mais casuais, episódicas; o grupo enfrenta a maldição da semana e não necessariamente há uma grande trama se desenrolando por trás disso.

Nesse tipo de campanha, personagens iniciantes podem ter NP 10 em *M&M* e 12 pontos em *3D&T*.

Feiticeiros e maldições

Um dos maiores chamarizes de *Jujutsu Kaisen* são seus personagens estilosos e seus poderes especiais. Porém, justamente por causa disso, saber antecipadamente suas habilidades pode ser um grande *spoiler*. Siga adiante por sua conta e risco!

A seguir, você encontrará um feiticeiro jujutsu e um espírito amaldiçoado para usar nas suas campanhas. Mesmo que não esteja conduzindo uma campanha ambientada no mesmo período de tempo do anime, suas estatísticas podem ser reaproveitadas para outros personagens.

Itadori Yuji

Um rapaz de bom porte físico e coração enorme, Yuji poderia facilmente ter se tornado um atleta de sucesso caso não se envolvesse com feitiçaria. De família pequena, cuidava do avô no hospital. Suas últimas palavras tiveram um grande impacto na forma que Itadori vê o mundo, a morte e as maldições.

Inicialmente Yuji não tinha habilidades jujutsu, apesar de ser membro de um clube de ocultismo em seu antigo colégio. Quando esbarrara numa maldição de verdade, porém, o rapaz acaba engolindo um dos dedos de Sukuna para ajudar seus amigos. Isso o tornou o hospedeiro do Rei dos Demônios, uma condição com a qual lida de forma relutante, enquanto tenta estudar na escola de Tóquio.

Yuji tem um bom relacionamento com seus colegas de classe, Megumi e Nobara. A diretoria das escolas teme Sukuna e vê Yuji como um perigo; felizmente para ele o jovem professor prodígio Satoru Goju o tomou como pupilo e o protege.

3D&T **13N**

F3, H3, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (*Punho Divergente*; Força), Mentor (Satoru), Poder Oculto, Xamã.

Perícias: Esportes.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Maldição (hospedeiro de Sukuna), Má Fama.

Mutantes & Malfeitores — NP 8

Habilidades: For 6, Vig 6, Agi 6, Des 6, Lut 8, Int 2, Pro 2, Pre 3.

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Derrubar Aprimorado, Finta Ágil, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Acrobacia +18 (10), Atletismo +18 (10), Especialidade (magia) +6 (4), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +10 (2), Furtividade +10 (4), Intimidação +7 (4), Intuição +6 (4), Percepção +6 (4), Persuasão +9 (6), Tratamento +4 (2).

Poderes:

Feiticeiro Jujutsu (17 pontos): Sentidos 5 (Detecção (maldições), Contra-Ataca Camuflagem (maldições), Sentido de Perigo), **Magia 6** (Efeitos Alternativos: Nulificar 12, Dano Corpo-a-Corpo 6 Ligado com Força).

Ataque: Iniciativa +10, desarmado +10 corpo-a-corpo, dano 6 (duas vezes com Punho Divergente), arremesso +8 à distância, dano pela arma.

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +10, Aparar +8, Resistência +8, Vontade +10.

Total: Habilidades 78 + Vantagens 9 + Perícias 25 + Defesas 11 + Poderes 17 = 140.

Jogo

Um espírito amaldiçoado criado a partir do medo coletivo de desastres naturais, Jogo é um humanoide de pele acinzentada com um único olho no rosto e uma estrutura óssea semelhante a um vulcão no topo da cabeça. Quando ele fica com raiva, chamas são emitidas dessa estrutura.

Como um espírito amaldiçoado de alto nível, Jogo tem imenso orgulho da própria existência. Isso o leva a assumir riscos desnecessários e enfrentar feiticeiros mais poderosos que ele por teimosia.

3D&T — 20N

F2, H4, R3, A3, PdF5; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Área de Batalha (Ataque Especial), Ataque Especial (PdF), Fantasma, Xamã.

Desvantagens: Monstruoso, Ponto Fraco (arrogante).

Mutantes & Malfeitores — NP 10

Habilidades: For 4, Vig 6, Agi 4, Des 4, Lut 10, Int 0, Pro 3, Pre 0.

Vantagens: Ataque Imprudente, Assustar.

Perícias: Acrobacia +10 (6), Atletismo +10 (6), Especialidade (magia) +10 (10), Intimidação +10 (10).

Poderes:

Expansão de Domínio (26 pontos): Movimento 1 (Movimento Dimensional, Afeta Outros, Aumentar Massa 3); **Dano à Distância Penetrante 10** (Limitado: somente dentro do domínio).

Olhar do Desastre (24 pontos): Dano 6 (Percepção, Salvamento Alternativo: Fortitude).

Chamas Vulcânicas (24 pontos): Dano à Distância 8, Movimento 2 (deslizar, queda segura), Velocidade 2, Proteção 4.

Ataque: Iniciativa +4, desarmado +10 corpo-a-corpo, dano 4, chamas vulcânicas +10 à distância, dano 8 (ou 10 penetrante dentro do domínio).

Defesa: Esquiva +10, Fortitude +12, Aparar +10, Resistência +10, Vontade +8.

Total: Habilidades 62 + Vantagens 2 + Perícias 16 + Defesas 11 + Poderes 74 = 165.

THIAGO ROSA

O IMPÉRIO DE TAURON REINA SUPREMO

ATÉ UMA ELFA DESAFIAR O REGIME TIRÂNICO

TORMENTA
A DEUSA NO LABIRINTO
JAMBÔ

TOOLBOX

Quando Heróis se ENFRENTAM

Incluindo o famigerado PVP na sua campanha

Todo mundo que já leu quadrinhos de super-heróis ou mesmo que assistiu a 5 minutos de algum filme Marvel/DC já fez a famosa pergunta: quem venceria? Thor ou o Hulk? Batman ou Super-Homem? É natural. Em qualquer entretenimento baseado em ação, o poder dos personagens vai ser comparado — e nenhuma forma de fazer isso é mais direta que uma boa e velha luta.

Tudo isso, é claro, não passa de especulação e munição para conversa de bar. Mas levanta alguns pontos interessantes. O que decide quem vence um conflito entre personagens que nunca deveriam se enfrentar? Que consequências isso traz para a trama? Como inserir esse tipo de batalhas numa história? E o que diabos fazer quando os jogadores da sua mesa decidem que é uma boa hora para o famoso PVP?

Coloquem as luvas e protetores bucais, leitores. Hoje vamos discutir como os heróis podem sair na porrada... Sem destruir a narrativa a seu redor.

Por que lutar

Não precisamos analisar por que fazer batalhas entre heróis, certo? A resposta é: são divertidas. Mas, saindo um pouco do reino das especulações nerds e das capas sensacionalistas de HQs, há mais profundidade (e razões mais sólidas) para inserir esse tipo de elemento.

Histórias são, por definição, recortes limitados dos personagens. Quanto mais elementos precisamos enfiar na trama, menor é o recorte — menor é a parte do personagem que consegue aparecer. Pense em um livro ou filme totalmente intimista. Apenas duas pessoas num quarto, discutindo sua vida, suas diferenças, seus sentimentos. Pode ser chato ou envolvente, mas de uma forma ou de outra será *muito* focado nos personagens. Os personagens podem ser profundos ou rasos, mas serão explorados exaustivamente. O que vamos aprender sobre eles pode ser bombástico ou banal, mas vamos aprender muita coisa. Tudo isso por uma razão: temos muito espaço para que eles mostrem quem são. Nada mais existe. Assim, para preencher um determinado número de páginas ou minutos de tela, precisamos recorrer de novo e de novo aos protagonistas.

Mas vamos inserir outros elementos. Para começar, lugares diferentes. Ainda temos apenas dois personagens, mas agora há descrições ou imagens de várias localidades que eles visitam. Isso por si só já toma espaço. Mas começa a acontecer outra coisa: os personagens precisarão interagir de alguma forma com os diferentes lugares, ou a história se torna absurda. Imagine uma dupla de personagens que sai de São Paulo e chega em Paris. Se eles ignorassem completamente os arredores e continuassem focando sua interação apenas um no outro, isso seria algo bizarro, certo? E de onde vai sair o espaço de páginas/tela para mostrar isso? Do desenvolvimento dos personagens, claro.

Agora vamos inserir mais alguns personagens. Acabamos de multiplicar as interações. Não só precisaremos de espaço para as locações, também precisaremos mostrar cada protagonista e fazer todos eles interagirem entre si — não podem se ignorar, afinal. O recorte vai ficando menor.

Agora vamos dar os passos mais radicais. Nossa dupla deixa de simplesmente estar viajando e conversando e passa a viver uma... História. Eles querem algo, enfrentam algum tipo de oposição e chegam num resultado. Tudo isso interagindo com outros e em diversas localidades. Já está faltando espaço para as conversas intimistas, certo?

Agora vamos imaginar que a dupla não é composta de duas pessoas comuns, mas de dois super-heróis, aventureiros, espiões ou outros personagens de ação. E vamos imaginar que o público *exige* combate. O que sobrou da personalidade dos dois? Como mostrá-la se todos esses elementos disputam espaço e atenção?

A resposta é só uma: cada um desses elementos servirá para *mostrar* a personalidade deles, em vez de apenas *contá-la*.

E aí entra o combate.

Briga de amigos

Vamos nos desviar mais um pouco do assunto, mas eu garanto que vale a pena.

Cada um dos elementos que inserimos na história deve estar lá por uma razão. Para os propósitos desta coluna, esta razão será mostrar e desenvolver nossos protagonistas. Assim, nossa dupla não vai a Paris só porque o autor acha a cidade bonita, mas porque um deles sempre quis conhecê-la e esta é sua última chance. Ou porque os dois foram muito felizes lá no passado e querem recapturar este sentimento. Ou porque em Paris está escondido um tesouro que é muito importante para eles. A escolha do local e a interação dos personagens com ele vai informar o público sobre sua personalidade.

O mesmo ocorre com coadjuvantes, novos protagonistas, elementos de trama e tudo mais. Todos só existirão enquanto contraste com personagens. Se inserimos um personagem desleixado é porque outro é certinho demais. Se inserimos uma traição, isso serve para analisar como os protagonistas confiam demais nos outros. Em resumo, vamos transformar cada "distração" em um ponto a nosso favor. Em vez de diminuir o recorte, cada elemento vai compor o recorte, mostrando uma nova faceta do personagem.

E onde entra combate nisso?

Tendo espaço limitado, precisamos de uma maneira de explicitar os sentimentos dos personagens. E poucos elementos de história são mais diretos e explícitos que um combate. Você pode usar uma batalha mais tradicional — contra um vilão ou inimigo. Mas talvez nenhuma vitória contra o mal seja tão climática, emocionante e dolorosa quanto uma luta entre duas forças do bem.

Em outras palavras, tudo que não estava dito, tudo que era sutil, tudo que estava no subtexto vem à tona quando dois heróis se enfrentam.

Vamos também trilhar o caminho reverso, para verificar que chegaremos no mesmo ponto. Quase toda obra de ação precisa de pelo menos alguns combates. Mas, como é sabido por qualquer um que já ficou distraído no meio de um filme dos Transformers ou olhou para o relógio durante algum *Velozes & Furiosos*, não basta apenas ação. Cenas de ação, e principalmente combates, são muito mais eficientes quando nós estamos envolvidos com os personagens. Se você sabe o que está em jogo e sente toda a carga emocional presente na batalha, ela será muito mais intensa, muito mais empolgante.

Um dos melhores jeitos de criar essa carga emocional é fazer o público gostar dos *dois lados*.

Guerra Civil é um exemplo perfeito. Enquanto há muitos combates empolgantes no Universo Cinematográfico Marvel, talvez a maior carga emocional esteja na luta do Capitão América e Bucky contra o Homem de Ferro. Entendemos os motivos dos dois lados. Podemos concordar mais com um deles ou torcer para nosso herói favorito, mas o simples fato de eles estarem lutando é dolorido para nós. Todos conhecemos o arco de relacionamento entre personagens que vinha se desenhando desde o primeiro *Vingadores*: Steve e Tony se estranham, então aprendem a trabalhar juntos, fazem algo heroico um pelo outro e por fim se tornam amigos. A quebra súbita disso desestabiliza o público. Quando Tony Stark diz que "achava que eu também era seu amigo", há toda uma carga de decepção na frase. É o momento em que ele percebe que o Capitão não pertence totalmente à época atual, tem laços muito fortes que nunca serão substituídos pelas novas relações. Ele teve outra vida, que em alguns aspectos é mais importante.

Tudo isso está presente no combate.

O filme não precisou abrir mão da caracterização dos personagens para encaixar a batalha — a batalha ajudou a desenvolvê-los. Também não precisou desviar o foco para mostrar um vilão tridimensional — porque era um combate entre heróis.

Um último exemplo rápido: compare o combate entre Batman e Super-Homem na HQ original *O Cavaleiro das Trevas* e no filme *Batman vs Superman*. O filme é cheio de efeitos especiais, música ensurdecedora, cenas mirabolantes... Mas o combate é insosso. É uma adaptação livre da cena criada por Frank Miller, mas deixa de lado um aspecto crucial: na HQ, os dois eram amigos. Mesmo que sejam mostrados em lados diferentes no futuro cyberpunk do quadrinho, ambos vinham de décadas de caracterização como parceiros leais. Batman se preparando para surrar o Super em *O Cavaleiro das Trevas* é um amigo meticulosamente usando tudo que sabe sobre outro para machucá-lo ou matá-lo — algo amargo, dolorido, o retrato da decadência daquele mundo. Batman se preparando para a mesma coisa no filme é só preparação. Um tem peso emocional. O outro é um festival de imagens e barulho.

Golpe baixo

Certo, já sabemos por que criar um "PVP" na sua história. Mas como fazer isso?

Em princípio, evite esse tipo de cena antes de ter personagens desenvolvidos e queridos pelo público (com uma exceção que já vamos analisar). Luta entre heróis não tem peso se não soubermos que eles são heróis! Frente a dois personagens ainda pouco desenvolvidos que se enfrentam, a reação natural do público é escolher um preferido e tratar o outro como vilão ou inimigo. Erguê-lo ao papel de herói será o dobro do trabalho.

Por falar nisso, talvez o aspecto mais importante de arranjar uma luta entre heróis é não diminuir nenhum dos dois. Não vilanizá-los, não transformá-los em sacos de pancada. Se você está escrevendo, é inevitável que tenha alguns personagens favoritos. No contexto de um protagonista contra um coadjuvante, isso é quase certo. Seja porque você adora e favorece o protagonista, seja porque tem o instinto de ser "diferente" e pesar a mão em favor do coadjuvante. Seja como for, evite.

Vamos a um exemplo prático. Lembra de quando falamos em *O Cavaleiro das Trevas*? A luta do Morcegão contra o Escoteiro Azul funciona porque era inédita, incerta e chocante. Melhor ainda: **Frank Miller** usa um truque. Embora Batman derrote o Super, tem um ataque cardíaco, mostrando sua condição humana e vulnerável. Quando isso acontece, Kal-El se preocupa com ele, não comemora. Batman vence no plano físico, o Super-Homem vence no plano moral. Mesmo que você odeie um dos dois e adore o outro, não sai da HQ com uma sensação de vitória plena. O foco da batalha foi o aspecto emocional, não o resultado em si.

Mas a luta Batman vs. Super-Homem virou um clichê. Quando há algum evento pretensamente épico envolvendo esses personagens, é quase certo que eles vão se enfrentar — e que Batman "surpreendentemente" vai ganhar. Em termos de história, o Super é invulnerável, o mais poderoso de todos etc. Na prática, em contato com outros heróis ele se torna um perdedor. Roteiristas menos habilidosos (como o próprio Miller de uns 20 anos para cá...) inclusive ignoram o conflito emocional/moral. Transformam o Super-Homem num hipócrita ou num ingênuo iludido. Então Batman ou os outros heróis dão uma surra nele. Qual é a graça? Em termos de narrativa, ele deixa de ser um protagonista para se tornar um vilão, um antagonista, alguém que permanece sempre errado e cuja derrota é garantida.

Se você tem controle total da narrativa (em outras palavras, se é um escritor e não um mestre de RPG) uma boa alternativa é apelar para a "técnica Frank Miller" e dar um jeito de fazer a luta acabar em empate. Seja por desistência (os heróis notam que estão do mesmo lado), seja porque ambos se estraçalham mutuamente. Você *pode* dar uma vitória clara a um dos dois (como é o caso em *Guerra Civil*), mas deve ter conquistado boa vontade suficiente do público para que isso não estrague o personagem. O Homem de Ferro era o personagem mais popular do MCU quando foi derrotado — e *nunca mais* foi derrotado, especialmente pelo Capitão América! A derrota não o transformou numa piada.

A HQ *Preacher* lida com isso de forma parecida (spoilers do final à frente!). A última luta é entre Jesse Custer, o personagem principal, e o vampiro Cassidy, seu melhor amigo e também um dos protagonistas. Antes do confronto, Jesse descobriu o passado de Cassidy, soube que ele era culpado de monstruosidades imperdoáveis, inclusive contra Tulip, namorada de Jesse. Assim, não havia ambiguidade moral: Cassidy estava errado e ponto. Mas... Cassidy demonstrava arrependimento e, o mais importante de tudo, *não queria lutar*. Será que Jesse estava sendo intransigente? Será que a luta precisava acontecer? No final, Cassidy vence, por ser muito mais forte e rápido. Mas a resistência de Jesse é uma vitória por si só. A luta termina com o nascer do sol. Cassidy se desfaz em cinzas, Jesse nota que nunca mais poderá remediar a situação. Ambos tiveram certa vitória, tanto moral quanto física. E ambos acabaram derrotados. Um resultado devastador, o ponto culminante perfeito para uma série sobre, entre outras coisas, amizade e redenção.

Amizade à primeira pancada

Existe, é claro, outro meio de fazer isso — muito mais leve e também mais clichê! É a luta como *encontro* de dois heróis. Qual leitor de HQs nunca viu isso?

Quando dois heróis se encontram, o combate motivado por um mal-entendido é comum não só porque dá margem a cenas de ação. Assim como qualquer outra batalha bem desenvolvida, ele explora a personalidade dos personagens, dá a chance de que se conheçam de forma intensa.

Super-heróis são perfeitos para isso porque em geral não matam sem uma forte razão. Assim, quando os Vingadores se encontram no primeiro filme e saem na porrada, nenhum está tentando *matar* o outro. Isso é um indicativo de seu caráter. Mesmo que não seja dito claramente, é um subtexto compreendido pelo público.

Além disso, histórias de super-heróis são primariamente físicas. Quase todos os principais momentos envolvem algum ato material: fugir, esconder-se, viajar no tempo... Até a pesquisa é feita de forma física! Quantas vezes você viu um dos Vingadores debruçado sobre livros? E quantas vezes os viu usando máquinas avançadíssimas (que exigem movimentos do corpo inteiro) para "pesquisar"? Assim, o encontro através de confronto físico faz mais sentido na história do que uma conversa tranquila num café. Quando quase tudo é expresso em forma de ação, instintivamente notamos que o mundo funciona assim. É assim que as pessoas se conhecem, é assim que fazem amizade ou resolvem suas diferenças.

Mas não só super-heróis se conhecem assim. Pensamos que este é um truque de histórias bobas, mas em *Os Três Mosqueteiros,* D'Artagnan conhece Athos, Portos e Aramis marcando duelos com cada um deles!

Quando heróis lutam ao se conhecer, tenha cuidado com o resultado. Você pode mais uma vez fazer com que a batalha acabe em "empate" — eles notam que não têm razão para lutar, chegam a um impasse ou apenas passam a respeitar um ao outro pelo que aprenderam durante a luta. Nesse caso, faça com que cada um dos lados tenha chance de demonstrar seu bom caráter. Salvam o adversário

de algum perigo, evitam um golpe muito violento, protegem um inocente... Isso dará respaldo para que uma luta seja o início de uma amizade.

Outra opção é dar a vitória para o mais fraco — desde que o mais forte seja naturalmente bem-humorado. Um dos maiores clichês de lutas entre heróis é o grandalhão que apanha, então olha para o mais franzino e cai na gargalhada. Mais uma vez, numa obra que gira em torno de ação física, demonstrar valor em combate pode ser percebido como ter valor como pessoa. Por exemplo, pode ser uma ótima desculpa para que o vencedor seja recrutado para uma equipe de heróis ou grupo de aventureiros.

De qualquer forma, pelo menos um dos lados deve ser capaz de perdoar, levar as coisas na brincadeira e não se importar com algumas escoriações. Ele será a voz da razão, dando chance para que o outro se acalme. Talvez o exemplo mais puro disso seja a luta Thor vs. Hulk em *Thor: Ragnarok*. Ao ver o adversário, Hulk ruge de fúria e Thor abre um sorriso imenso! O Deus do Trovão não deixa de revidar, mas não "leva a mal" ser moído de pancada. Inclusive, como Hulk não lembra de ter conhecido Thor, isso conta como um primeiro encontro entre os dois!

Antes de criar esse tipo de cena, avalie bem seus personagens. Alguns dependem de nunca perder (ou perder muito raramente) e não podem ter tanto bom humor ao apanhar. Um bom exemplo é o Justiceiro. Embora ele esteja sempre sendo confrontado por alguém (Homem-Aranha, Demolidor, até o Wolverine!), raramente é derrotado de forma clara. Ou vence a luta ou o adversário para de lutar e tenta dialogar, ou dezenas de agentes da SWAT chegam para interromper a luta... A postura de Frank Castle não sobrevive bem a uma surra e uma amizade pós-briga. Se você tem um personagem assim, cuide bem dele — não sacrifique todo o desenvolvimento em troca de uma derrota "surpreendente".

Jogador contra jogador

O caldo engrossa, e muito, quando o PVP acontece na mesa de RPG. Por uma razão simples: aqui não estamos falando só de personagens fictícios. Estamos lidando com pessoas de verdade. E pessoas de verdade ficam magoadas.

Antes que você pense que "isso nunca aconteceria no meu grupo", presuma que aconteceria sim. Jogos são coisas estranhas. Por mais maduros que sejamos, às vezes uma derrota nos incomoda mais do que deveria. Somos humanos, temos falhas. Assim, pense bem ao permitir lutas entre personagens jogadores.

Peraí! "Permitir"? Como assim? Mas e se os jogadores decidirem fazer isso?

Você pode estabelecer essa regra na sessão zero, antes do início da campanha. Caso não se sinta seguro para mestrar esse tipo de conflitos, apenas diga que eles não fazem parte da história que o grupo está prestes a contar. Muitas histórias não envolvem conflitos físicos entre protagonistas, afinal. Eu mesmo já fiz isso. Numa campanha longa, disse que não queria PVP. "Mas e se não houver alternativa?" Respondi com uma frase que poderia vir de Mestre Arsenal: "Criem uma alternativa!"

Até hoje me sinto muito desconfortável com PVP em minhas mesas. Repare: não tenho problemas em *participar* de uma porradaria entre heróis, principalmente porque é muito raro que fique incomodado ao levar uma surra! Mas como mestre prefiro não lidar com isso.

Em *Fim dos Tempos*, já houve algumas situações de PVP. Todas se resolveram muito bem (o grupo é muito seguro de si). A última, entre os personagens convidados de **Alexandre Ottoni** e **Deive Pazos** contra Rexthor, interpretado por **Rex**, tinha mais margem para dor de cabeça. Não porque os jogadores fossem se estranhar — todos são amigos há décadas e sabem lidar um com o outro. Mas porque já passava da meia-noite e a batalha não acrescentaria nada à história. Sem esconder minha falta de ânimo, disse que não queria arbitrar uma luta entre heróis. Eles que resolvessem entre si. Então, com uma sutil dica de um outro mestre, pedi um simples teste de Iniciativa. Quem vencesse teria sucesso na ação, sem necessidade de batalha.

Em geral, recomendo fortemente que algo assim resolva a maior parte das situações de PVP. Há muitas variáveis envolvidas: um dos jogadores é muito melhor em regras do que outro? Um deles está num dia ruim? Alguém está tentando impedir o outro de realizar uma ação? Perder vai ser tão divertido quanto ganhar? Os dois estão igualmente preparados? Etc., etc., etc.

Esta é uma das poucas situações que, a meu ver, o mestre tem direito (ou dever) de ser o "chefe" do jogo, atuando como juiz. Digamos, por exemplo, que um herói vai fazer uma ação razoável — falar com um NPC, comprar um item, esconder-se, observar algo... E outro jogador não quer que isso aconteça. O segundo parte para a violência, tentando forçar ou impedir uma ação do primeiro.

Isso é a mesma coisa que declarar a ação de outro jogador — apenas com alguns passos a mais. É um momento perfeito para sair do personagem, sair do papel de contador de histórias e dizer "Não foi isso que combinamos". Interromper uma cena como essa muitas vezes é a melhor opção. Talvez até mesmo acabar a sessão mais cedo. Quando os ânimos estiverem mais calmos, o jogo continua. O mestre pode inclusive chamar a atenção para o absurdo da cena. Quando foi a última vez que você leu uma história em que os heróis tentavam se matar porque um deles não concordou com o outro? Em tempo: o mestre não é o único que pode interromper o jogo dessa forma. Qualquer jogador tem o direito de pedir uma pausa porque não está gostando dos rumos que a história está tomando. Nenhuma magia de 5° círculo ou 20 natural no ataque é mais poderoso que o pacto entre o grupo, que dita que todos devem cuidar da diversão de todos.

Mas pode ser que o combate seja motivado por algo *não* banal. Digamos que um dos jogadores queira trair o grupo, matar um NPC querido ou apenas "ver o circo pegar fogo", fazendo ações absurdas! Bem, então quem começou o PVP foi *ele*, sendo propositadamente antagônico e praticamente forçando os outros a uma resposta drástica.

Mesmo assim, PVP dificilmente é a solução. Porque ou o personagem instigador morre (frustrando o jogador) ou pode tentar de novo mais tarde. Ainda acho que a melhor solução é cortar a bagunça pela raiz, interromper o jogo e analisar as ações absurdas ou provocativas.

Isso fica da preferência de cada um... Mas, para mim, PVP em RPG só funciona quando *a própria batalha é o objetivo*. Ambos os jogadores ativamente querem que isso aconteça e não querem obter nada em termos de narrativa além de uma cena de luta. Isso pode sim funcionar — mas exige bastante cabeça fria.

Agora façam as pazes!

Combate entre heróis pode ser uma ótima ferramenta... Ou colocar sua história a perder. Tudo depende de quem são os personagens, quem os controla, quem pode perder o que já "investiu" neles.

Bem utilizado, será um momento marcante. Mas, em caso de dúvida, lembre do velho ditado...

"Quem bate esquece. Quem apanha não esquece."

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 94

FUGA EXPLOSIVA EM CALACALA

Uma fuga sem precedentes ocorreu há poucas semanas em Calacala, a cidade portuária mais importante de Tapista. Inúmeros prisioneiros cumprindo pena pelos mais diversos crimes — desde arruaça até pirataria e assassinato — foram libertos em um ataque violento em plena madrugada.

Considerada a sede da mais poderosa marinha de Arton por muitos anos, os marinheiros de Calacala fizeram nome caçando piratas nas águas do Mar Negro. Além das frotas imperiais, o reino dos minotauros empregava corsários para proteger seus navios mercantes. E estes nunca foram conhecidos pela bondade com inimigos.

Talvez o maior retrato da crueldade dos mandatários da cidade contra criminosos seja a afamada prisão-suspensa. Os infratores da cidadela costumavam ser dependurados em gaiolas nas pedras, onde permaneciam constantemente açoitados pela rebentação das ondas, correndo inclusive o risco constante de afogamento. Isto, aliado à inclemência dos capitães da frota, rendeu inúmeras histórias terríveis ao longo dos anos. Assim, Calacala também colecionou inimigos.

De acordo com testemunhas, piratas roubaram um navio nas imediações e o conduziram em chamas na direção da prisão. Seguiu-se uma enorme explosão, provavelmente ocasionada por pólvora, proibida no Reinado. Quase toda a estrutura se perdeu na colisão. Há vítimas tanto entre os carcereiros quanto prisioneiros, mas ao menos quatro cruéis capitães piratas e inúmeros outros salafrários continuam desaparecidos e podem ter sobrevivido.

Heróis habituados a batalhas nos mares poderão ganhar muitos tibares caso recapturem um desses fugitivos e os entreguem vivos em Calacala. Até o momento, não há notícias sobre os autores do atentado.

Coroação em Valkaria

O Reinado em breve terá uma nova Rainha-Imperatriz. Pelo menos assim afirma a Duquesa Rosa D'Blanges, membro do conselho que governou o Reinado desde o desaparecimento de Shivara Sharpblade, quatro anos atrás. Para ela, a coalizão está se dissolvendo diante dos olhos de todos e a Coroa não pode ser governada por um fantasma. *"Se a sempre lembrada Rainha-Imperatriz está morta, não há sentido em prolongar ainda mais o inevitável momento"* , disse.

A Duquesa é nascida na cidade de Valkaria e se considera a única capacitada para tamanha responsabilidade, ainda que Hennd Kalamar, sumo-sacerdote de Valkaria e também membro do conselho provisório, ache a tentativa da duquesa de se equiparar a qualquer um dos antigos regentes no mínimo risível. Ambos trocaram farpas inúmeras vezes sobre o assunto.

O fato do Reinado precisar de um líder no trono é inegável. Além dos reinos ligados ao exército Purista e à Liga Independente, recentemente Sambúrdia abandonou a coalizão, que sofre com a prolongada e dispendiosa Guerra Artoniana. O ouro de Sambúrdia sempre foi determinante para equipar as tropas e manter cheios os cofres imperiais.

Como última cartada, Hennd Kalamar exigiu que a coroação ocorra somente após o Dia do Reencontro, o início do novo ano. O próprio clérigo concorda sobre como provavelmetne 1417 será ainda mais difícil que 1416. Mesmo contrafeita, a Duquesa concordou, por enquanto. De qualquer maneira, os preparativos para a posse irão exigir algumas semanas e a família D'Blanges planeja uma festa digna da grandeza do evento.

Entreposto na Ossada

Com o surgimento de um tempestuoso caminho ligando o Mar Negro ao Mar do Dragão Rei — graças à Flecha de Fogo, que estilhaçou o Istmo de Hangpharstyth —, cada vez mais navios repletos de aventureiros e exploradores estão buscando conquistar o título de primeira tripulação a concluir a travessia. Entretanto, os perigos dos mares não raro são medidos de forma errênea, e como não poderia deixar de ser, o número de acidentes e naufrágios na região aumentou muito.

Para atender à demanda crescente por suprimentos, reparos e novas embarcações, a cidade de Lardder, localizada numa ilhota ao sul de Collen, vem crescendo consideravelmente.

Obviamente, junto com o aporte de viajantes, mercenários e aventureiros também chegaram piratas, bandidos e toda a sorte de aproveitadores. Especialmente provindos de Ahlen, envolvido na Guerra Artoniana, e de cidades próximas afetadas pelas ondas gigantes causadas pela Flecha.

A atual prefeita de Lardder é uma ex-aventureira chamada Sananga, que regressou até a cidade onde nasceu após uma misteriosa busca sobre a qual nunca comenta.

Seu olho díspar é famoso por, de acordo com pessoas próximas, ser capaz de revelar se alguém está mentindo. Verdade ou não, Sananga está trabalhando ativamente para firmar o lugar como uma nova potência na região.

Crise em Gorendill

Um dos mais conhecidos membros do antigo Conselho Regente de Gorendill, o nobre Godick Delenar, faleceu recentemente. Apesar de todos os membros do Conselho terem sido destituídos de seus cargos há quase vinte anos, na prática a influência das antigas famílias nobres ainda faz parte do dia-a-dia da cidade portuária. Por isso, a partida de Delenar preocupa.

Muito antes da Guerra Artoniana mudar a política vigente em todo o mundo de Arton, Guss Nossin — prefeito e regente de Gorendill — ousou ir contra os modelos estabelecidos por séculos e criou algo novo. Dissolveu o Conselho e assumiu sozinho o poder de toda a cidade.

Guss conseguiu reverter a péssima imagem inicial com ouro da venda das frutas típicas locais, mas, certos desafetos só cresceram ao longo dos anos. Especialmente entre ex-conselheiros. Este frágil equilíbrio entre apoiadores e detratores mantém Guss no poder até hoje, e Godick era uma peça chave. O nobre se afastou da política quando a filha, Nacia, desapareceu no Bosque da Calmaria. A fortuna da família foi gasta com aventureiros dispostos a ajudar, mas a tristeza minou a saúde do patriarca, que acabou sozinho e abandonado.

A menos que Nacia retorne, todas as propriedades de Delanar deverão ser confiscadas por Guss em nome da prosperidade de Gorendill.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

TORRANDO MANA

Ou porque economizar seus PM como um mercador sovina não vai salvar sua vida

Ameaças perigosas exigem amplo gasto de PM. Depois é só dar uma dormidinha

Ah, os famigerados Pontos de Mana — desde TRPG o melhor amigo de qualquer aventureiro. Abreviados como PM, são o principal recurso do sistema T20, o combustível para as façanhas extraordinárias que os Personagens Jogadores são capazes de realizar, destacando-os dos membros comuns da sociedade. Mas, de onde vem esse poder místico?

Apesar de já ter se tornado icônico nos RPGs, principalmente nos eletrônicos, o "Mana" (sim, é um substantivo masculino!) é um termo milenar que tem sua origem nas línguas austronésias: idiomas de uma mesma família linguística que se espalha por dezenas de ilhas e povos do Pacífico, desde Madagascar até a Nova Zelândia.

Nos anos 1870, um antropólogo e missionário chamado **Robert Henry Codrington** foi enviado em uma missão anglicana para converter os povos da Melanésia — região de arquipélagos ao norte da Austrália. No entanto, ao invés de forçar sua crença sobre a civilização regional, Codrington dedicou anos de sua vida estudando o folclore local e suas relações com o sagrado e o sobrenatural, o que o levou a conhecer a palavra "mana".

Em algumas línguas e dialetos, até hoje, "mana" pode significar "relâmpago", ou "tempestade", mas é majoritariamente uma palavra utilizada para descrever uma manifestação de poder sobrenatural ou sobre-humano, um momento em que uma pessoa se vale de uma energia desconhecida e dada como mística, que pode ou não ser considerada divina, para realizar alguma façanha inexplicável, seja física ou espiritual. Em seu livro Os Melanésios, Codrington descreve o Mana da seguinte maneira:

"A mente melanésia é inteiramente possuída pela crença em um poder ou influência sobrenatural, chamado quase universalmente de Mana. Ele é o responsável por efetuar tudo o que está além do poder comum do homem, e fora dos processos comuns da natureza; está presente na atmosfera da vida, liga-se às pessoas e às coisas e se manifesta por resultados que só podem ser atribuídos à sua operação. A palavra é comum, creio eu, a todo o Pacífico... É um poder ou influência, não física, e de certa forma sobrenatural; mas ela se mostra em força física, ou em qualquer tipo de poder ou excelência que um homem possua... Toda religião melanésia consiste, de fato, em obter este Mana para si, ou em usá-lo em seu benefício."

Mas Della, o que isso tem a ver com o Mana de Tormenta20? Calma que eu chego lá. No final dos anos 1950, um professor relativamente controverso da Escola Seminarista da Universidade de Chicago, um romeno extraditado pela guerra chamado **Mircea Eliade**, escreveu diversos tratados sobre padrões em comparativos religiosos, muitos deles focados nos estudos de Codrington sobre o mana.

Eliade acreditava que todos os humanos tinham uma experiência fundamental do sagrado: uma experiência não mediada e acultural do divino, que ele chamou de "hierofania". Mas como o divino era poderoso e inatingível, nenhum ser humano seria capaz de compreendê-lo totalmente. Por isso, a experiência do divino é moldada pelo filtro da cultura, com a intenção de torná-la compreensível.

Em seu estudo comparativo das religiões, Eliade define o Mana como uma "cratofonia", uma manifestação da divindade como poder, como visto em muitas crenças. Sua filosofia baseada no humanismo renascentista italiano tornava a disciplina ensinada por ele dedicada a documentar a história do espírito humano.

Nessa época, o espiritualismo e a psicodelia estavam em alta nas produções culturais do ocidente, desde o movimento hippie até as músicas dos Beatles, passando por autores consagrados da metalinguagem como **Joseph Campbell**, que influenciaram toda uma geração a pensar e explorar conceitos do místico e do sobrenatural fora das concepções cristãs ocidentais. Não à toa, nos anos 70, esses conceitos moldaram a visão incorporada em vários jogos de fantasia, como *Arduin Grimoire*, *RuneQuest* e o próprio *Dungeons & Dragons*.

No entanto, o conceito de Mana como energia "mágica" só foi institucionalizado no final dos anos 80, quando RPGs eletrônicos famosos como *Ultima*, *Final Fantasy* e principalmente *Dungeon Master* começaram a utilizar a sigla MP para definir seus poderes mágicos, rebatizados como "Mana Points" para se diferenciar da "mágica" tradicional.

Esse conceito de que uma "energia mística" permeava a natureza e poderia ser utilizada por homens comuns, através de inspiração, devoção ou treinamento, para manifestar poderes e capacidades sobrenaturais, foi amplamente utilizado pelos grandes nomes da indústria dos jogos, como em *Magic: the Gathering* e *Warcarft* de forma a não se conectar a nenhuma crença ou cultura específica, principalmente ocidental.

Bebendo desse conceito (e desses jogos!), os criadores de *Tormenta20* optaram por utilizar a palavra mana para definir todo e qualquer tipo de poder que os heróis de Arton conse-

guem manifestar, seja ele proveniente dos deuses, das energias arcanas ou da pura força de vontade do personagem.

Mana como Recurso

Em termos de jogo, Pontos de Mana são a representação numérica das capacidades sobrenaturais dos personagens, e definem as grandezas matemáticas de suas habilidades e poderes. São a forma de quantificar essa "energia mística" que os personagens despertaram, tornando-se heróis além do limite comum.

Claro que os personagens ainda conseguem se virar sem seus PMs, utilizando-se de ações e perícias mais básicas para golpear com uma espada, negociar com um comerciante ou esgueirar-se pelas sombras despercebido, mas fazem isso de forma pouco (ou nada) extraordinária.

Como filosofia de design, praticamente todas as ações sobrenaturais realizadas por personagens custam Pontos de Mana. O Mana é o recurso dos heróis, a energia mística que os faz superar os limites comuns. Por isso, para ser um aventureiro, é preciso estar disposto a gastar Mana.

É bem comum que jogadores prefiram economizar recursos para se sentirem mais seguros e preparados. Quem nunca terminou um game de RPG com algumas poções poderosas no inventário por ter dó ou até medo de gastá-las? Mas em *Tormenta20*, essa mentalidade de jogo pode ser fatal!

Pense nos aventureiros como atletas profissionais — eles não só devem como precisam gastar energia numa partida. Os grandes atletas, os que se tornam verdadeiras lendas, são lembrados por dar o melhor de si em todos os jogos! Em um paralelo direto, dificilmente um aventureiro "conservador" vai atingir o mesmo patamar. Realizar façanhas heroicas e escrever seu nome da história de Arton requer coragem e disposição.

Isso se reflete em como as Ameaças foram construídas em *Tormenta20*. Muitos jogadores se assustaram com o poder dos monstros e perigos apresentados no livro básico, mas, diferente da maioria dos outros RPGs de fantasia medieval baseados na OGL D20, a intenção do novo *Tormenta* é tornar a vida de aventureiro realmente aventurosa.

Desbravar regiões inóspitas, explorar catacumbas misteriosas e caçar monstros selvagens tem que ser perigoso. Ser um aventureiro não pode, em hipótese alguma, parecer algo banal, mesmo em um mundo de fantasia.

Por isso, as ameaças são desenhadas de forma que os personagens precisem gastar seus Pontos de Mana, usando seu diferencial como aventureiros, para vencer. Viajar para as Sanguinárias e caçar um grifo não pode ser uma missão-zinha boba na vida dos heróis! Em vias gerais, uma ameaça de ND igual a do grupo deve consumir cerca de metade de seus PM para ser superada com certa dificuldade.

O consumo de PMs também representa a fadiga dos personagens enfrentando esses desafios, literalmente ficando sem energia caso se desgastem demais. Conhecer seus limites e entender a hora de recuar para se recuperar faz parte da vida de um bom aventureiro, pelo menos daqueles que pretendem viver bastante! Aliado à regra de recuperação mais "lenta", *Tormenta20* busca fazer com que sair para uma aventura seja uma experiência excitante e perigosa, em qualquer nível.

Mana mal gasto

Apesar do fato de que gastar PMs é parte crucial das ações, simplesmente sair torrando seu mana por aí também não é muito sábio. Gerenciar bem esse recurso é uma prática que diferencia os veteranos dos novatos, e garante a longevidade de seus personagens.

Não existe uma conta matemática exata para esse processo, mas é preciso estudo e conhecimento de suas habilidades além de boas capacidades de avaliação da cena.

Para ilustrar, imagine o seguinte: uma barata entrou na sua casa (a ameaça) e você tem uma lata de inseticida nas mãos (seus PM). Se você descarregar o spray todo na barata e ainda arremessar a lata nela vai ter gasto todos os seus recursos de uma só vez, as vezes muito além do necessário, por simples descuido ou pânico. E se surgir mais uma barata? Você estará praticamente indefeso! O contrário também é válido: espirrar um jato mínimo na barata provavelmente vai apenas tontear o bicho, e não matar. Você pode dar a ela oportunidade de sair correndo ou mesmo contra-atacar!

Sendo assim, em *Tormenta20* o ideal é manejar seus PM de acordo com a gravidade da situação. Não há por que "segurar munição" em momentos de perigo, mas também não é preciso usar seu mana para qualquer ação que o personagem vai tomar. Algumas dicas relevantes ao consumo de PM são:

- **Use PMs em situações importantes para a trama.** Encontrar pistas sobre um artefato roubado, interrogar um suspeito de assassinato ou mesmo decifrar mensagens puristas criptografadas: momentos decisivos para a aventura também podem acontecer fora de combate então não poupe seu mana nessas situações!
- **É sempre mais interessante gastar PM para prevenir dano do que curar dano.** Prevenção de dano geralmente é uma reação (como Durão do Guerreiro) ou uma ação preventiva (como a magia Campo de Força), enquanto curar exige que um personagem utilize suas ações em seu turno além de seus PM.
- **Pense nas suas condições de recuperação.** Em explorações ou viagens prolongadas, seu personagem vai recuperar PMs em uma taxa menor do que em segurança numa cidade. Por isso, pense bem em sua economia de PMs durante as cenas, evitando perigos e combates desnecessários até chegar em seu objetivo.
- **Mais vale perder o mana do que a vida.** Não hesite em queimar seus PM para garantir sua fuga ou sobrevivência! Chegar a zero PM não causa nenhum mal direto ao personagem, já zerar seus Pontos de Vida...

Regras importantes sobre Pontos de Mana

Algumas clarificações de regras quanto aos PM e como usá-los.

- **Você gasta os PM mesmo em caso de falha.** Seguindo a ordem de ativação das habilidades, o gasto em PM sempre acontece "antes" de qualquer jogada de dado, como testes de ataque ou de resistência, a menos que a habilidade especifique o contrário.
- **Limite máximo de PM.** Em poderes de custo variável, o total de PM que você pode gastar quando aciona a habilidade é igual ao seu nível na classe que fornece a habilidade. No entanto, você sempre pode usar a habilidade em seu custo mínimo, mesmo que ele exceda seu nível atual. Por exemplo, um bárbaro de primeiro nível pode usar fúria, mesmo que ela custe 2 PM. Para habilidades de raça, origem ou outras fontes, o limite é o seu nível de personagem. Habilidades diferentes acionadas pela mesma instância também seguem esse limite separadamente. Por exemplo, se um Guerreiro quiser fazer um Ataque Especial e um Golpe Pessoal usando a mesma condição de "fazer um ataque", ele determina o custo e o limite de cada uma das habilidades em separado.
- **Reduções no custo de PM não são cumulativas.** Uma habilidade nunca pode ter seu custo reduzido para menos de 1 PM, e múltiplas reduções em custo de PM numa mesma habilidade não se acumulam, a menos que o texto diga o contrário.
- **PMs temporários.** Por via de regra, pontos temporários que vem de uma mesma fonte não se acumulam. No entanto, no caso de PMs temporários, eles se acumulam entre si contanto que venham da mesma habilidade. Por exemplo, um Cavaleiro com a postura Foco de Batalha ativa recebe 1 PM adicional toda vez que for alvo de um ataque, mas esses PMs não se acumulam com outras habilidades de classe que concedem PMs temporários.

Regra alternativa: PM como premiação de interpretação

Como forma de premiar a boa atuação ou interpretação de um jogador, o Mestre pode conceder PM temporário para ser usado imediatamente no próximo turno. Isso simboliza uma grande sacada ou ato heroico realizado pelo personagem, que esteja alinhado com seu conceito e classe.

Dessa maneira, seria como se o personagem estivesse recarregando sua mana ao entrar em sintonia com o que sua Raça, Classe ou mesmo Origem representa em Arton!

Quando usar essa regra alternativa, sempre que um personagem realizar uma ação que o faria receber XP usando um Método (*Tormenta20,* pág 310), ele também recebe 1 PM temporário que pode utilizar até o final de seu próximo turno.

Em campanhas especialmente heroicas ou épicas, você pode premiar um jogador dessa forma mais de uma vez por turno, mas tome cuidado com exageros!

FELIPE DELLA CORTE

Um Ponto de Luz

por Marcela Alban
Arte por Ricardo Mango

Andaluz limpou o sangue que escorria até seus olhos e suspirou sentindo a dor se manifestar por todo o corpo, principalmente em seu peito.

— O que foi aquilo?

Tossiu sangue e deixou sua katana cair no chão. Não ouviu o som da lâmina. Quase não ouvia o som de mais nada.

Estava tudo acabado.

— Andaluz! ...vivo?

O guerreiro ergueu com dificuldade o braço ensanguentado para Bertina, sua companheira de guilda, e acenou uma vez.

A voz dela estava abafada, longe, mesmo que sua silhueta capenga se aproximasse por cima dos corpos que se fundiam na terra.

— E os outros? — Andaluz sentiu a garganta rasgada por conta dos urros da batalha.

— Mortos. Levados. — ela respondeu sem fôlego, quase chorando.

Andaluz olhou para cima. O céu continuava negro, mas não era de tempestade. Era algo pior.

Um olho estava inchado, quase não via nada com ele. O outro vasculhava o chão manchado de sangue vermelho e azul. Apenas alguns dos corpos humanos continuavam ali, amigos e inimigos.

Se sua mente não fosse tão afiada quanto sua lâmina, poderia achar que as nagas não existiram de verdade. Que sua idade havia, enfim, cobrado o preço com sua sanidade.

Mas ele as vira. Vira o corpo metade humanoide metade serpente, braços que não se alinhavam ao tronco meio torcido, presas venenosas que quase alcançavam o fim dos lábios brancos.

— Três costelas, talvez minha tíbia e o pulso esquerdo. — Bertina sussurrava apertando com uma careta o braço direito. — Quebrados.

Ela se sentou e quase chorou mais uma vez. Não era de dor, Andaluz sentia o mesmo. Era medo querendo ser derrotado pelo alívio.

Não sabiam o que sentir. O que esperar dali em diante.

Há muito podiam ver os sinais nos céus. Andaluz ainda era criança quando o primeiro buraco apareceu no azul, era pequeno, mas trouxera pânico.

"Haverá trevas e nenhum sol será capaz de iluminar quando o Mal dominar. O Bem nada mais será que uma esperançosa lenda. O Mal, no entanto, não chegará como os cometas que cortam os céus estrelados, virá como um velho burro que não mais aguenta o peso do gordo que o alimenta. Haverá trevas. E tão lento virá, tão lento passará."

O Conteiro havia dito numa roda de fogueira. Não era famoso quando a história saiu de sua boca, ficou após profetizar a ascensão de um rei há uma centena de anos. No dia de sua morte, surgiu o primeiro buraco no céu. O Conteiro partiu depois de apontar o dedo esquelético e trêmulo para o ponto negro.

Todos se empertigaram em suas casas. Fizeram grandes estoques de comida e peles de animais, água e galinhas. Tudo teve de ser rigidamente controlado para que não levassem mais que o necessário. Mercearias e boticários eram invadidos durante a noite por moradores desesperados pelo que nem sabiam como enfrentar.

Até que se acostumaram ao pequeno buraco.

Andaluz cresceu vendo-os aumentar timidamente. Nem ele tinha mais medo, foi ensinado a não ter. Tudo estava normal. A escuridão aos poucos ia fazendo parte da realidade.

Um grupo pequeno, escondido, começou a se organizar nos porões úmidos, treinando contra o Mal. Andaluz se lembrava de um vizinho alvo de zombaria e até de agressão por acreditar que o fim dos tempos estava chegando. Lembrava-se do pai fechar um corte na testa feito por uma pedra que o pegou sem querer quando saiu na rua para ver contra quem gritavam. O pobre homem morreu afogado fugindo dali num bote furado.

Quando foram forçados a se esconderem, que nasceram as primeiras guildas. Andaluz ingressou em uma por brincadeira, para aprender a usar uma espada, e acabou se tornando mestre. Duas esposas o abandonaram chamando-o de louco, obcecado pela fantasia do Conteiro. Seus únicos filhos morreram antes de alcançar cinco estações. Tudo o que lhe restava era a família de homens e mulheres que o olhavam como um grande mestre, um grande guerreiro.

As guildas não tinham armas boas, custavam caro, e muitos de seus membros foram abandonando-as com o tempo, ou morriam doentes. Peles amareladas, ossos protuberantes, dedos finos. Apenas os mais fortes e sortudos, ainda com um pouco de coragem e teimosia, continuavam espreitando pela noite querendo aprender a lutar contra o que quer que fosse o grande Mal.

Até que ele chegou. Tudo se transformou em escuridão. Nenhum sol nasceu naquele dia.

Em cinco dias morreram as plantações.

Em dez não havia mais água.

Em vinte metade da vida extinguira.

As guildas não tiveram tempo para se fortalecerem. Guerreiros e curandeiros se juntaram, mas já era tarde demais. O Mal estava chegando e todos sentiram quando uma gota azul e mal cheirosa caiu como chuva e cobriu a maior montanha.

Espadas mal feitas foram brandidas para o alto quando o primeiro grito angustiante e metálico veio do buraco. Não existia coragem o suficiente para não fazer tremer diante do desconhecido.

Andaluz saiu de seu esconderijo com a katana em mãos, quase sem acreditar no que seus olhos miúdos viam. Atrás de si, um pouco mais de uma dezena o seguia com as mesmas exclamações.

— O que… — Azahal vociferou pela última vez antes que as nagas caíssem como pedras de gelo e começassem a carnificina. Seu tronco foi inteiro cortado antes que pudesse gritar por ajuda. O rosto pálido e aterrorizado foi o estopim de pânico para os guerreiros que serviam na terra.

Andaluz não era alguém importante, mas lutara com toda bravura, brandindo a katana que mais tinha corte, e ganhou o posto de general sem oficializarem. Outros corajosos apareceram, se unindo àquela luta inconcebível para as mentes sadias. Saíam de seus próprios buracos e gritavam para aplacar o medo.

Eram um pouco mais de uma centena. As nagas, que não passavam da altura de seus ombros, eram incontáveis. Guinchavam sons metálicos e sacudiam seus corpos cascudos a cada golpe.

Os humanos gritavam palavrões e orações antes de matar ou morrer.

Andaluz deixou-se cair ao chão e abaixou a cabeça para não ver os corpos sem vida.

Quanto tempo duraram ali? Não parecia que tudo havia começado no que deveria ser o raiar do dia. Se os dois ainda brilhassem, estariam alinhados no meio do céu naquele momento.

Rápido. Assustador. Não mais assustador, porém, que aqueles que se voltaram contra a sua própria raça e ecoaram discursos ensandecidos de purificação. Humanos que se voltaram contra humanos.

A pele do velho guerreiro se arrepiou e os olhos se voltaram para o buraco.

— O que faremos agora? — Bertina perguntou levantando o braço para dois feridos que se aproximavam. — O que será de nós?

Andaluz piscou e sentiu dor. A resposta lhe era tão aterrorizante e misteriosa quanto era para quem havia sobrevivido.

— Nos reerguer e lutar. As vilas.... elas devem estar em pé. — esperou que estivesse certo vendo mais alguns aparecendo entre os corpos sem vida. Não queria olhar ao redor, poucos ainda viviam ali, mas certamente os que sobravam vivos apareciam assustados, tendo-o como um ponto de refúgio. A pressão desse pensamento fez seu peito doer mais. — Quem tiver forças ajude os que não tiverem. Procure por crianças nas cabanas e salvem os idosos escondidos. Montemos caravana.

— Para onde? — perguntou uma mulher baixa que Andaluz reconheceu, por baixo de todo o sangue que secava do lado esquerdo do rosto, morar perto de sua casa. — O céu não está azul ao norte, tampouco a oeste, leste ou sul. Aquele buraco — ela apontou para cima com o dedo trêmulo, e o rosto envelhecido pela fome se contorceu segurando o choro. — não sumirá como mágica, Andaluz. Não estamos a salvo…

— Guilhermina… — Bertina tentou usar um tom de alerta, mas a mu-

lher se virou mancando e foi atrás dos sobreviventes. — Andaluz, seria sensato seguirmos o rio seco. Talvez haja algo por lá, em sua nascente.

— Ela tem razão, você bem sabe. — ele respondeu se levantando e deixando o ar sair pela boca. O peito doía mais quando tentava puxar o ar como fazia naquele momento, então sua voz se elevou pelos pequenos grupos de sobreviventes que choravam pelos mortos, sem uma crianças ou idosos. Andaluz apertou os olhos para a quase escuridão total e ignorou o cheiro de morte vindo dele. — Se há algo que ainda nos mantém em pé é a nossa fé na vitória do Bem. Hoje foi a derrocada para o que quer que venha a ser o Mal.

— O que venha a ser? — disparou um homem que segurava o próprio braço quase moído. — Nós vimos o Mal.

— Acredito que não vimos. — Andaluz balançou uma mão e os poucos que mostraram apoio ao homem foram se calando. — Aquilo foi uma pequena demonstração do que vem. Lembre-se do Conteiro, o Mal viria tão lento quanto iria.

— Não sobreviveremos. — Guilhermina ergueu os ombros desesperançosa e Andaluz quis apenas concordar e entregar a sua vida ali. No entanto, Bertina se levantou sem gemer e colocou a mão em seu ombro.

— Sobrevivemos até agora. Sobreviveremos até amanhã. Sobreviveremos enquanto os deuses permitirem.

Andaluz suspirou e abaixou os olhos para o chão. Ninguém pronunciou uma palavra de conforto, ninguém levantou o braço bravamente. Ninguém.

O lugar onde moravam estava devastado. Pessoas morreram e algumas nem viram o que os ceifara suas vidas.

As nagas pareciam vagas lembranças, como se sua mente quisesse fazê-lo esquecer aquilo e poupá-lo da insanidade. Parecia uma luta insana, talvez todos ali estivessem loucos e os que se voltaram contra eles estivessem certos. Como saber? Como confiar em suas percepções quando nada daquilo fazia sentido?

Um rosnado no céu, algo longe de um trovão e perto de um monstro misterioso, fez todos olharem para o buraco ao mesmo tempo. Andaluz foi o primeiro a cair de joelhos.

— O quê?

Ele quase pôde ouvir a voz de um homem ali perto. Os gritos deixaram tudo mais abafado e o choro desesperado o ensurdeceu por fim, mas uma única lágrima desceu pelas rugas do homem e o coração pareceu voltar a bater novamente.

Havia uma gigantesca serpente rodeando a borda do que deveria ser o céu. Tão grande quanto o buraco negro que havia tomado tudo. Tinha olhos verdes como pedras preciosas e se enroscava em si mesma olhando para baixo como se os visse e desdenhasse de sua mortalidade.

Andaluz ainda de joelhos ergueu as mãos para cima. Não entregava a sua vida como a maioria ali fazia, desistindo de lutar. Olhava para além do monstro e quase conseguia sorrir.

Um ponto pequeno, quase inexistente, brilhava atrás do corpo do novo monstro que aparecia. Era um dos sóis, ele sabia.

O ponto de esperança que daria forças para ele, e quem mais conseguisse ver, continuar.

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Antes do *Gambito*, Anya Taylor Joy sofria em *A Bruxa*

TERROR BUCÓLICO

Sair da cidade grande, passar um tempo no interior, em cidades pequenas e afastadas, longe da correria e dos centros metropolitanos pode ser uma forma de fugir dos perigos e terrores urbanos, não? Bom... nem sempre.

Quando falamos em terror moderno em contrapartida ao terror clássico, existe uma certa discussão a respeito dos elementos que diferenciam um do outro. Em alguns casos, as distinções são claras, tanto na temática, temas e estilo quanto nas técnicas, execução e época em que os foram feitos. Ninguém tem dúvida que *Drácula* (de 1931, de **Todd Browning**) ou *Frankenstein* (também de 1931, de **James Whale**) sejam filmes clássicos de terror, mas quando um filme começou a ser considerado moderno? E o que torna um filme moderno? O ano de produção? Ou sua temática?

Na questão do tema, um dos marcos do terror moderno pode ser considerado a mudança do ambiente da história. Nos considerados clássicos, o medo, o sobrenatural, o horror vinham de um lugar externo, geralmente antigo e ancestral, que podia ser um castelo, uma ruína, uma ilha esquecida, uma região antiga de onde pouco se sabia os costumes ou a história. Nessa linha , a pessoa "sofria" ou era atacada pelo mal porque ousou perturbar algo antigo, ou acidentalmente o despertou ou libertou. Ou era afligida por uma lenda ou mitologia igualmente ancestral, não necessariamente um lugar, mas também perturbada por um agente externo. Assim, o mal (ou o monstro, a criatura, o assassino ou similar) era uma criatura que vinda de longe, seja fisicamente ou cronologicamente, de um tempo ou lugar em que existia bem antes de quem saiu do conforto do seu lar tropeçar com nele.

Muitos estudiosos do assunto (terror, literatura, cinema e similares) afirmam que o terror pode ser considerado moderno quando o mal (ou o elemento sobrenatural, monstruoso ou fantasioso) está no próprio lugar onde vivemos, surgindo/matando/destruindo não necessariamente por culpa nossa. A mudança principal seria a percepção que o mal existe em qualquer lugar, não apenas em lugares, países e castelos antigos cheios de superstições misteriosas. O mal existe virando a esquina da sua casa, e pode estar inclusive NA SUA CASA.

Assim, temos histórias onde o lobisomem faz parte da vizinhança, como em *Grito de Horror* (*The Howling*, 1981, de **Joe Dante**) ou o vampiro mora ao lado, como em *A Hora do Espanto* (*Fright Night*, 1985, de **Tom Holland**). O horror e o mal vieram para as cidades modernas, para as vidas modernas, e qualquer um podia ser a fonte de medo, incluindo aquele simpático dono de um hotel de beira de estrada.

Mas, como sempre costuma acontecer no cinema, as regras parecem estar aí para serem quebradas ou, pelo menos, serem revistas o tempo todo. Dentro do que se pode chamar de terror moderno, existe um subgênero, ou melhor, uma subclassificação, que tem como base elementos que poderiam ser considerados de terror clássico: o Folk Horror (que poderia ser traduzido como Horror Rural ou Horror Folclórico, com os dois significados se encaixando, dependendo do filme).

No Horror Rural, a história se passa em uma região afastada, longe dos grandes centros urbanos, onde tradições antigas (ou apenas esquecidas do mundo moderno) podem ou não ainda serem mantidas pelos moradores locais, o que pode ser o cerne da história. Religiões antigas e versões extremas (e exageradas, afinal, estamos falando de filmes de terror) de bruxaria ou paganismo podem fazer parte da história, assim como a proximidade de uma floresta ou mata fechada, ondem existam criaturas ou entidades sombrias. Cultos estranhos e secretivos também são bem comuns, inventados ou inspirados em elementos históricos.

O foco principal é mostrar que em lugares afastados, onde o domínio da civilização e do mundo moderno não é completo e tão forte quanto se imagina, horrores ancestrais e tradições têm força e sede de sangue. Ou seja, contrariando algumas definições de terror moderno, o mal está mesmo em um lugar antigo e ancestral, mas em meio a um cenário que deveria ser bucólico, bonito e inspirador. O conflito do moderno contra o ancestral ganha outras cores.

São filmes de terror que, ironicamente, descartan a escuridão e as sombras, abusando de cenas que se passam durante o dia, em cenários cheios de cores vibrantes, atividades alegres e pessoas simpáticas e acolhedoras. Isto é, até a hora que começam a usar máscaras, entoar cânticos e queimar pessoas.

O Horror Rural teve ótimos títulos, considerados influentes até hoje, lá pelo meio da década de 1970, mas nunca foi um subgênero que estourasse ou constasse entre os favoritos dos fãs do terror, se comparado a outros, como os Slashers, Terror Psicológico, Vingança da Natureza ou Trash. O recente sucesso de *Midsommar: O Mal não Espera a Noite* (*Midsommar*, 2019), de **Ari Aster** reacendeu o interesse no subgênero. O filme anterior do mesmo diretor, *Hereditário* (*Hereditary*, 2018), também tem muitos elementos de Horror Rural, como o clima afastado da cidade e da casa da família e... outras coisas que não podemos falar para não estragar o filme. Aster consegue passar muito bem o desespero e o medo que são a essência do subgênero.

E como o interesse está em alta, que tal darmos uma olhada em alguns dos títulos mais relevantes do Horror Rural? Muitos são antigos mas estão disponíveis em serviços de streaming, em parte graças ao sucesso de Midsommar.

O Gato Preto (Yabu no Naka no Kuroneko, 1968). Grande clássico do terror no cinema japonês, é também considerado um dos títulos essenciais do Horror Rural (ou neste caso, Folclórico). Uma mulher e sua nora são violentadas e mortas por samurais durante a guerra civil. Tempos depois, o governador local contrata um jovem para acalmar um espírito maligno que seria responsável por uma série de mortes de samurais na região. Investigando o caso e procurando o fantasma, o jovem encontra duas belas mulheres e mais do que poderia imaginar.

Epidemia de Zumbis (Plague of Zombies, 1966). Apesar dos zumbis no nome, este filme tem muito pouco do se espera de um filme de zumbis, lembrando que foi lançado dois anos antes de *A Noite do Mortos-Vivos* (*The Night of the Living Dead*, 1968), de **George Romero**, e usa a mitologia relacionada ao vudu, em que os monstros são "apenas" mortos reanimados. Um médico

em uma pequena vila da Cornuália não consegue encontrar explicação para um repentino surto de mortes no local, e quando a ajuda chega, os acontecimentos ficam cada vez mais sinistros: pessoas mortas são vistas aparentemente vivas perto de uma mina. O clima maior é de que algo estranho está acontecendo, que há um culto e rituais sombrios, sendo que os zumbis são apenas uma consequência (assustadora) da coisa toda.

As Bodas de Satã (The Devil Rides Out, 1968). Considerado por **Christopher Lee** seu filme favorito pelo estúdio Hammer, um de seus raros papéis como mocinho. Investigando o comportamento estranho do filho de um amigo, o heróico Duc de Richleau (Christopher Lee) suspeita que de envolviomento com o oculto e vai tentar salvá-lo das garras do maléfico Mocata. Adaptação do livro de mesmo nome, escrito por **Dennis Wheatley**, parte de uma série de 11 livros da qual Lee era fã. É um filme de clima, com excelentes atuações e ótimos efeitos especiais (para a época) mostrando cultos satanistas e luta do bem contra o mal.

O Estigma de Satanás (The Blood On Satan's Claw, 1971). Filme estranho e um pouco polêmico sobre uma vila no interior da Inglaterra, onde estranhos acontecimentos começam a ocorrer depois que um crânio com um olho só e com pelos é encontrado no campo. Um casal vai para o lugar para se casar, mas a noiva enlouquece, uma de suas mãos se torna uma garra e as crianças da vila vão ficando mais violentas e enlouquecidas. Temos aqui possessão, culto a tradições antigas em uma região afastada, tudo na essência do Horror Rural. As cenas com violência física e sexual causaram problemas com os órgãos reguladores da época, e a exibição foi proibida em alguns lugares.

O Homem de Palha (The Wicker Man, 1973). O mais emblemático e característico dos filmes do Horror Rural, que manteve o título de melhor do gênero por muito tempo. Um policial puritano chega numa vila para investigar o desaparecimento de uma garota que os moradores da vila juram que nunca existiu. A atuação de Christopher Lee como Lord Summerisle é uma das melhores de sua carreira (o que não é pouca coisa), e o final do filme foi considerado um dos mais desesperadores e desoladores da época.

Colheita Maldita (Children of the Corn, 1984). Este é um caso de um filme do gênero que pouca gente se toca que faz parte do gênero. Um casal fica preso numa cidade da região rural onde só tem crianças e onde tem uma espécie de culto envolvendo as crianças e o milharal. Adaptação de um conto de Stephen King, que acabou geram uma franquia, com mais oito continuações.

A Bruxa (The Witch, 2015). Excelente filme do diretor **Robert Eggers**. Na Nova Inglaterra de 1630, uma garota (magistralmente interpretada por **Anya Taylor-Joy**) de uma família puritana, começa a sofrer acontecimentos estranhos ligados a forças do mal, ao se estabelecer em uma fazenda próxima a uma floresta. Bruxaria, possessão e magia sinistra. O pacote completo.

O Lamento (Gokseong, 2016). Um excelente exemplar do terror coreano, que entra de cabeça no Horror Rural com todos os seus elementos básicos. Um estranho chega numa vila afastada e logo em seguida os habitantes locais aparecem com uma doença estranha. Um policial tem que resolver o mistério para poder salvar sua filha. O diretor usa muito do folclore coreano e católico de forma única e assustadora. Um dos filmes favoritos de Ari Aster (diretor de *Midsommar*).

O Ritual (The Ritual, 2017). Um grupo de amigos consegue finalmente viajar junto em férias, depois de muito tempo tentando. Como itinerário, decidem fazer uma trilha numa região afastada no norte da Suécia. Quando um deles se machuca, o grupo decide cortar caminho por uma floresta para chegar à cabana que era seu destino original. Uma chuva forte os faz entrar em uma casa abandonada, onde as coisas ficam bem assustadoras e bizarras. Revelar mais da história poderia estragar o filme, mas acredite, os elementos de Horror Rural estão aqui e chega uma hora que a coisa passa de vários limites.

A Maldição da Bruxa (Hagazussa, 2017). Filme de estreia do diretor **Lukas Feigelfeld**, que mostra a vida da pastora de cabras Albrun, no século 15, nos Alpes. A história aborda bruxaria, fanatismo religioso e folclore. Filme estranho e pesado, com enredo e desenvolvimento carregados de terror psicológico e sobrenatural muito bem dosados, mas um tanto perturbador. Um excelente Horror Rural fora dos lugares normalmente usados.

ROGERIO SALADINO

TORMENTA20
Há algo de misterioso naquela vila aparentemente comum no Reinado, mas para desvendar o que está por trás, os heróis terão que adentrar...
A TORRE DO MAGO
POR MARLON TESKE E EDUARDO "CAVALEIRO MORTO"
ARTE DE ABERTURA: HENRIQUE DLD
ARTES INTERNAS: RAFAEL FRANÇOI

UMA AVENTURA CURTA, PARA PERSONAGENS E JOGADORES INICIANTES EM TORMENTA20

Arton sofreu com uma série de momentos conturbados. Após as Guerras Táuricas, a cisão do Reinado e a derrota de Mestre Arsenal, os reinos tiveram poucos anos de paz para se reestruturarem minimamente antes das Guerras Artonianas acontecerem e mais uma vez arrastarem o mundo para o caos do conflito.

Mesmo com a sombra da Aliança Negra sofrendo um duro golpe da Flecha de Fogo, e com a própria Tormenta não demonstrando sinais de avanço, ambas as ameaças continuam espalhando sua influência pelo mundo, seja pela migração de goblinoides vindos do sul, seja pela sutil corrupção que faz com que a cada dia mais pessoas sejam contaminadas pela influência lefeu.

Ainda assim, os artonianos nunca se deixaram abater. E essa confiança tem um motivo: a certeza de que Arton foi e sempre será um mundo de heróis! Um em cada dez habitantes deste mundo é aventureiro, afinal. Sempre há trabalho a ser feito. E mesmo que o mundo mude completamente, heróis sempre irão surgir para salvar o dia. Ou será que não?

RESUMO DA AVENTURA

***A Torre do Mago* é uma aventura curta que serve como ponto de partida para campanhas no mundo de Arton, o universo de *Tormenta*. Ela é própria para novos jogadores, com 4 a 6 personagens de 1º nível em *Tormenta20*.**

A aventura é dividida em duas partes: a primeira, *O Vilarejo*, é onde o grupo irá se reunir, servindo para que os jogadores conheçam melhor seus próprios personagens e como eles interagem entre si. Ela envolve o pedido de ajuda de **Edrinn Rahel**, um jovem aprendiz preocupado com o desaparecimento do tutor, o misterioso **Mago**.

A segunda parte, *A Torre do Mago*, é a aventura em si: a exploração da torre do mestre de Edrinn nas imediações. A aventura toda funciona de maneira isolada, podendo ser jogada a qualquer momento em uma única sessão longa (ou duas menores), mas termina com um convite para que os jogadores sigam em frente e continuem se aventurando com os mesmos personagens.

PARTE 1: O VILAREJO

CENA 1

UMA NOVA JORNADA

Mestre, daqui até o final da aventura, leia ou interprete os trechos em itálico para os jogadores:

Durante toda a vida, vocês ouviram inúmeras histórias sobre os grandes feitos dos mais famosos heróis. Decoraram todas as canções que narravam como estas pessoas especiais salvaram vidas, destronaram governantes tiranos, derrotaram dragões-reis...

Estes contos marcaram vocês profundamente. Tanto que, na primeira oportunidade — cada qual por seu motivo — vocês decidiram ser também heróis! E o destino acabou colocando todos juntos nessa busca por aventuras.

Foi para cumprir este objetivo que vocês partiram. Mas depois de tanto tempo de jornada, tudo o que conseguiram foi dormir ao relento e comer comida fria. Mesmo desanimados pela falta de oportunidades, vocês continuaram em frente por dias, ansiosos pelo momento de colocar suas habilidades à prova.

E em certa altura, já prestes a dar meia-volta e buscar outros caminhos, encontraram um vilarejo...

Esta é a Vila da Torre do Mago, uma minúscula concentração de pessoas no interior do Reinado. É um lugar tão remoto que sequer consta nos mapas! Pouco mais do que um amontoado menor de fazendas nas imediações da torre que lhe dá nome. Há menos de vinte pessoas morando aqui, além de uma ou outra trazida pela estrada de vez em quando.

Use essa cena para introduzir o grupo, deixando que conversem uns com os outros tanto sobre a viagem infrutífera até aqui quanto sobre a primeira impressão que a vila passou para os heróis. Aproveite também para desenvolver as relações entre os personagens, pedindo para que cada jogador descreva uma cena da jornada onde outro personagem foi relevante.

Daqui em diante, cada parte do lugarejo está separado em cenas que podem ocorrer ou não, dependendo apenas de os jogadores decidirem interagir com eles. A ordem não é importante. Mesmo que vasculhem tudo, a aventura só prossegue quando o grupo chegar na Taverna da Cena 6.

CENA 2

A TORRE DO MAGO

Como não podia deixar de ser, a Torre é o lugar que chama mais a atenção na vila. Uma construção de três pavimentos, encimada por um telhado azul com uma janela de vidro, virada para o poente. Ela foi erguida sobre um promontório rochoso, separado do nível das demais casas por uma passagem estreita, onde foi esculpida uma escadaria irregular.

A torre é habitada por um mago recluso, mas muito sábio. Ninguém sabe seu verdadeiro nome; todos daqui o chamam simplesmente de "*O Mago*". Raramente ele abandona seu lar, preferindo em vez disso contar com os serviços de um ajudante. No momento, a torre está fechada. Permita que aqueles treinados em Misticismo descubram que é necessário uma chave ou ritual específico para permitir a entrada. Com certeza, alguém da vila deve ter tal item ou saber onde ele se encontra.

Talvez alguns menos pacientes queiram arrombar a porta ou tentar entrar pela alta janela. Deixe que façam algumas tentativas caso insistam, mas logo deve ficar claro que é impossível entrar. O lugar é protegido por alta magia. Caso forcem uma invasão precoce, os personagens cairão num sono mágico e irão despertar horas depois, já dentro da taverna (veja Cena 6).

Quem é o Mago?

Como os mais atentos devem ter notado, tanto a Vila como o Mago não tem nomes. Esta escolha foi feita para que o Mestre que deseje seguir adiante com suas próprias histórias possa encaixar algum NPC seu no lugar do Mago sem dificuldades. Por motivos parecidos, a Vila não tem uma localização exata. Ela está onde for mais conveniente no momento, servindo como uma base temporária, oferecendo várias missões menores ao grupo antes de seguirem explorando os reinos de Arton.

CENA 3

TEMPLO DO PANTEÃO

Abaixo do nível da torre, no entorno de uma pracinha de chão batido, há um templo minúsculo dedicado a todos os vinte deuses do panteão. Trata-se de uma pequena casa de tijolos, com um campanário de madeira. Dentro, além de alguns bancos rústicos de tábuas, há pinturas simples dos símbolos dos vinte deuses maiores.

A clériga responsável pelo templo é uma mulher de cerca de cinquenta anos, que veste trajes comuns, num vermelho desbotado pelo tempo. Seus cabelos já grisalhos são mantidos amarrados em um coque meio

frouxo, com alguns fios escapando. Seu nome é **Lavih**, e ela pode acolher os heróis caso visitem o lugar.

Nos fundos do templo há o cemitério do vilarejo, que ficou sem uso por muitos anos. Por algum motivo, até a morte pareceu se esquecer de visitar o povoado neste meio tempo. Recentemente, o lugar passou a ser responsabilidade de **Vaeri Loac**, um robusto e gentil membro dos Coveiros.

Nem Lavih, tampouco Vaeri sabem como entrar na Torre, mas irão comentar acerca dos acontecimentos recentes. Um deles envolve um espírito misterioso que começou a vagar pelas redondezas. O outro é sobre algum tipo de forte tempestade que antecedeu o desaparecimento do Mago, dias atrás. Estranhamente, nenhum deles percebeu qualquer coisa durante o trajeto, mesmo estando tão próximos do lugar.

O coveiro, como alguns da sua ordem, também é versado em alquimia e pode vender alguns itens como bálsamo restaurador ou essência de mana para os aventureiros. Entretanto, nenhum deles tem uma aparência agradável, apesar de serem funcionais.

CENA 4

A PRAÇA

Além da torre e do templo, o restante da vila se restringe a algumas árvores bastante antigas em torno de um terreiro amplo tomado pelo capim e algumas casas, tão velhas quanto todo o resto. A maior serve de morada para os membros da família Prux, a mais antiga do lugar, que já estavam aqui muito antes da construção da Torre. Se porventura forem até lá, serão recebidos pelo patriarca, um homem mal-humorado chamado **Jeremias Prux**.

Jeremias é o mais próximo que esse lugar tem de um prefeito. Curiosamente, se conseguirem convencer Prux a desperdiçar tempo com o grupo, irão descobrir que ele acredita ser parte de uma família-irmã dos Sharpblade, que por séculos governaram o Reinado. Obviamente, tudo o que ele tem é essa casa, sua própria palavra e algumas galinhas que ciscam soltas por ali, mas que de alguma forma dão o dinheiro necessário para que se mantenha.

Jeremias tem como hóspede um outro mago! Trata-se de **Dillard**, um estudioso de casos sobrenaturais que chegou de Petrynia há algumas semanas. Os motivos do maior ranzinza conhecido ter aceito um hóspede como Dillard tem gerado inúmeros comentários entre os moradores.

Dillard e Jeremias não gostam de perder tempo com estranhos, por isso irão gastar o mínimo possível de tempo com os aventureiros. Os poucos detalhes que sabem sobre os acontecimentos na Torre envolvem a tempestade e seus efeitos imediatos. Caso os heróis demonstrarem interesse em entrar na torre, Dillard irá incentivá-los em segredo, contando que o garoto da taverna tem acesso ao interior do prédio. Ele o fará evitando ao máximo que Jeremias os escute.

Dillard é um especialista em encantamentos e magia, além de ser versado no combate a espíritos. Ele poderá auxiliar os jogadores em qualquer assunto relacionado aos caminhos mágicos. Porém, seu poder é modesto se comparado ao do Mago da Torre.

CENA 5

FERRARIA DE ERON

Nas imediações, há uma espécie de oficina e forja comandada por um sujeito amistoso chamado **Eron**. Apesar do aspecto rústico do lugar, a forja é muito bem equipada com ferramentas vindas de Zakharov. Ele está trabalhando atualmente em uma série de peças muito específicas, encomendadas pelo Mago.

Na ferraria também estão duas hóspedes: uma goblin chamada **Falin** e sua amiga, **Hyrah**. Ambas chegaram recentemente ao vilarejo — contratadas por Eron — para auxiliá-lo na criação daqueles itens específicos. A goblin é muito competente com travas, trancas e outras peças delicadas graças a sua vida como ladina aventureira.

Eron não faz a menor ideia para que servem aquelas coisas, está apenas criando conforme o pedido no projeto do Mago. Ele não está muito preocupado com o desaparecimento do cliente, pois aparentemente não seria a primeira vez que o arcanista da torre simplesmente some por algum tempo. Porém, as duas amigas sempre ficam visivelmente desconfortáveis quando alguém toca no assunto…

Eron pode vender armas, armaduras e outros itens comuns aos jogadores, além de consertar qualquer coisa de metal que porventura tenha se quebrado. Ele também pode ajudar com o conserto de golens, ao menos no que diz respeito ao chassi.

CENA 6

POEIRA DO CAMINHO

O último ponto de interesse da Vila da Torre é uma casa muito parecida com aquela da família Prux (vista na Cena 4), ainda que um pouco menor. Trata-se de uma taverna: a *Poeira do Caminho*.

Quando os personagens entrarem na *Poeira*, mostre a seguinte cena:

A** Poeira do Caminho **era uma casa comum, com um ou dois cômodos adaptados para funcionar como taverna e mercado. As portas foram alargadas e reforçadas com madeira, assim como as janelas, sempre abertas para permitir a entrada de luz.

Uma mesa foi colocada no centro da sala principal, para servir aos viajantes. Ferramentas de toda sorte estão penduradas nas vigas do teto e nas paredes, além de réstias de cebolas, alho e salames. Atrás do balcão, nas prateleiras cheias de vidros de condimento, queijos e bebidas, está uma elfa!

Visivelmente mal-humorada, ela está discutindo com um garoto meio-elfo, que por suas feições, deve se tratar de um filho. Ele se mantém em silêncio, ouvindo, mãos às costas, cabeça baixa, enquanto a mãe diz:

— Desista, garoto. O Mago sabe o que faz. Se ele sumiu, é porque quis assim.

A conversa será interrompida com a chegada dos heróis. Notoriamente, o lugar funciona como um mercado

de itens comuns, como cordas, velas e ferramentas simples. Eles servem comida boa por um preço justo — em geral vegetais cozidos, pão e carne de caça. Ainda, há quartos na *Poeira* que podem ser alugados para viajantes. Todos estão desocupados, exceto por um, onde está o elfo **Barunam**. Ele chegou há pouco tempo e está atuando como cozinheiro temporário para pagar as contas.

A taverneira e proprietária é a elfa **Edrinn Faraelin**. Ela está na vila desde que deixou Lenórienn para trás, logo após os eventos que levaram ao final trágico da Infinita Guerra. A elfa austera mantém uma disputa nada amigável com o vizinho, Jeremias, a quem culpa por tudo o que há de errado no lugar. Às vezes, por tudo o que há de mal no mundo todo. Segundo palavras da elfa, o detestável patriarca dos Prux é pior que a Aliança Negra.

Por ordem dela, o menino é quem irá recebê-los, oferecendo os pratos servidos e também a possibilidade de pernoite. Caso os próprios aventureiros não mordam a isca para perguntar mais sobre o Mago e a Torre, a taverneira irá puxar assunto:

— Viajantes, vocês que sabem mais do mundo. Expliquem para este jovem teimoso que sua preocupação com o destino do Mago é desnecessária.

É a hora de Edrinn falar da situação como um todo:

— Eu sou aprendiz na Torre do Mago. Nada muito importante, claro. Ajudo na limpeza e sirvo comida, como aqui. Em troca, ele me ensina um pouquinho de magia, coisa que NÃO me ensinam em casa. Mas na semana passada, ele entrou na torre e sumiu, sem dizer nada. Não o vi mais desde então. Foi um pouco antes da grande tempestade. Acho que algo deu errado, por isso estou preocupado.

Edrinn pode explicar aos heróis qualquer outra dúvida sobre os acontecimentos recentes da Vila. Na ocasião do desaparecimento do mago, uma forte tempestade castigou o lugar, com ventos e raios que duraram a noite inteira. Na manhã seguinte, o menino foi até a torre como de costume, mas a porta do laboratório estava trancada e a comida que serviu, intocada. Ninguém mais viu o mago desde então.

Faraelin será contra levar desconhecidos até o lugar, mas o menino dirá que sente que pode confiar no grupo e por isso está disposto a agir, mesmo que escondido da mãe. Notoriamente, o menino tem a chave que dá acesso à torre e irá levar os aventureiros até lá, desde que possa acompanhá-los. Caso tentem roubar a chave de qualquer maneira, ela simplesmente não irá funcionar. Aparentemente, o objeto foi tratado mágicamente para permitir que apenas o aprendiz consiga abrir as portas. Tanto para entrar, quanto para sair.

Há alguma chance do grupo exigir algum pagamento ou retorno pelo trabalho. Nesse caso, Edrinn dirá que não tem dinheiro, mas promete ensinar a magia que aprendeu com o Mago a qualquer um do grupo como forma de compensá-los pela ajuda. Além disso, se o mago estiver realmente em apuros, ele ficará satisfeito em pagar uma boa quantia, haja visto que é sabidamente rico.

Barunam também pode tentar incentivar a equipe a tentar uma missão de exploração na torre oferecendo algum de seus pratos especiais. A partir deste ponto, os heróis estão livres para pernoitar ou explorar os demais lugares da vila, caso queiram, além de efetuarem qualquer preparativo que desejarem.

PARTE 2: A TORRE DO MAGO

ÁREA 1

A ENTRADA

Apesar da insistência de Faraelin contra o fato de levar estranhos até a Torre, Edrinn resolveu guiá-los de qualquer forma. Em silêncio, o grupo segue o garoto pela escadaria estreita e chega até a portinhola na base. A chave, que traz presa a um cordão no pescoço, encaixa perfeitamente. Com o som abafado, vocês escutam a trava se desprendendo do lado de dentro. Ela abre sozinha, apresentando o saguão de entrada.

É uma sala ampla, atapetada e muito bem cuidada, com um pé-direito altíssimo. Há algumas velhas armaduras em exposição, assim como armas antigas e um urso de mais de três metros, empalhado em posição de ataque. Estantes repletas de livros completam a decoração do lugar, além de outras três portas, cada uma voltada para um dos lados da torre.

Um fogo tranquilo queima no centro de uma gigantesca lareira. Sobre ela, um quadro mostra um homem de certa idade, com barbas e cabelos negros, muito bem vestido com mantos, jóias e adereços. Seus olhos são de um tom estranho de cinza que chamam a atenção.

— Esse é o Mago — fala Edrinn, fechando a porta após o último dos heróis entrarem — Não gosto desse quadro. Parece que está sempre me vigiando.

Há três outras portas no saguão, além de um mezanino no segundo andar. Edrinn conta que há uma escada mágica em caracol que leva ao primeiro andar, pelo menos seis metros acima e que ficava ativa o tempo todo. Ele não lembra com certeza como conjurar o caminho, mas tem quase certeza que há uma alavanca para isso em algum lugar.

Deixe que o grupo explore o lugar livremente por algum tempo, inclusive mexendo onde quiserem. Os problemas só começam depois que as portas são abertas. Considere que o saguão é um lugar seguro para os personagens descansarem entre as explorações de cada cômodo.

Todos os itens no saguão são comuns, sem qualquer tipo de magia, assim como os velhos livros são apenas isso mesmo. São inúmeros tomos, alguns contando muitas das histórias que vocês mesmo já ouviram, sobre aventuras e heróis conhecidos de Arton, enquanto outros narram enredos completamente desconhecidas, mas não por isso menos fantásticos.

Duas das portas revelam um cômodo adjacente, enquanto a última leva para os subterrâneos, onde existe uma pequena adega e cozinha.

ÁREA 2

QUARTO DE HÓSPEDES

Um quarto comum e sem luxos, com uma cama grande e outras duas beliches menores. Sobre um criado mudo, uma jarra e uma tigela vazias e, ao lado, um grande baú

e um armário alto de madeira escura completam toda a mobília. Tudo está coberto de poeira pelo tempo. Caso seja perguntado, Edrinn dá de ombros e diz que era proibido de entrar ali, ainda que não saiba exatamente o motivo.

E o motivo é um só. Todo o lugar está infestado de fadas! Tratam-se de pequeninas pixies que vivem dentro do armário. Elas estão em guerra contra duendes que moram no baú. Se qualquer um dos dois móveis for revirado pelos heróis, eles podem sofrer uma maldição.

Querida, encolhi os invasores: Os personagens devem realizar um teste de Fortitude (CD 15). Se falharem, serão reduzidos ao tamanho das fadas até o final da cena ou até saírem do quarto (diminutos como estão, é mais longe do que parece). Os personagem e seus equipamentos diminuem de tamanho em uma categoria, mas cada um recebe Destreza +4.

Seja em tamanho natural ou reduzidas (enquanto estiverem dentro da sala) seus ocupantes irão atacar os invasores com magia!

Criaturas: Pixies do Reino do Armário e Duendes da Fortaleza do Baú.

Pouco tempo depois de começarem a brigar com os aventureiros, os grupos inimigos irão retomar sua estranha batalha, ignorando os heróis que estiverem em tamanho natural. Porém, se tiverem sido reduzidos, ainda serão alvos. O melhor a ser feito é deixá-los em paz… ou em guerra! Porém, se o grupo intervir para acabar com o conflito, através de diplomacia ou reduzindo uma das tropas para menos que ¼ dos seus de pontos de vida, eles serão presenteados pela parte vencedora com uma poção das fadas, capaz de curar 2d6+2 PVs se ingerida.

Área 3

Salão de Estudos

Este quarto era o salão de estudos do Mago antes de mudar suas pesquisas para o mezanino. Agora que está vago, permanece fechado praticamente o tempo inteiro e serve de depósito de tranqueiras, vassouras, roupas e utensílios velhos…

Não há nada de verdadeiramente útil aqui. Porém, caso busquem por magia, irão notar que o lugar inteiro está permeado de energia arcana. Na verdade, desde que foi transformado em depósito, esse setor é capaz de crescer conforme a necessidade de acomodar tudo o que você precisar guardar ali.

Caso comecem a explorar, irão se deparar com seu único e curioso ocupante: um esqueleto de nome Letho! Aparentemente, ele "vive" no armário, vagando entre as velharias do Mago, organizando e tirando a poeira das coisas. Ele conhece o lugar muito bem, sendo capaz de guiar o grupo para fora caso se afastem demais da entrada e se percam. Ele também não irá atacar (é um tanto preguiçoso), exceto se for atacado primeiro.

Criatura: Letho, O Esqueleto no Armário.

Letho não foi conjurado pelo Mago. Na verdade, trata-se de um invasor da Torre que se perdeu lá dentro, muito tempo atrás. Ele entrou para procurar um item mágico que, supostamente, estava lá e nunca mais conseguiu sair. Infelizmente, o esqueleto já não se lembra mais do que realmente se tratava, encontrando-se desmemoriado, muito feliz e bem adaptado a não-vida entre as prateleiras.

Área 4

Adega e Cozinha

Descendo um lance curto de escadas está a cozinha da torre, há muito abandonada. Potes, panelas e toda a sorte de utensílios estão organizados de maneira caótica e acolhedora, mas visivelmente esquecidas ali embaixo. O Mago não cozinhava, preferindo pagar para que a taverna lhe trouxesse lanches e comida conforme a necessidade.

— Cuidado com os ratos — irá advertir Edrinn antes de descerem — Eles são grandões!

De fato, não irá demorar para os aventureiros perceberem as criaturas deslizando pelos cantos. O que Edrinn não sabia é que, na verdade, os grandes ratos que ele via eram kobolds! Uma tribo inteira vive ali, vestida com pequenos aventais e portando talheres como armas. As criaturinhas entram e saem dos móveis e da própria Torre de algum jeito, provavelmente por algum buraco nas pedras.

Criaturas: Kadan, Kobold *Cheff* e os Kobolds Cozinheiros.

Os kobolds não lutarão até a morte, apesar da insistência do líder do bando, o mal-humorado Kadan. Caso cheguem a menos de ¼ dos seus pontos de vida, os kobolds cozinheiros desistem do confronto e tentam escapar pelos buracos nas paredes.

Kadan carrega consigo um frasco de poção das fadas, que é capaz de curar 2d6+2 PVs se ingerida No fim desta cena, Edrinn irá lembrar do mecanismo que conjura a escada para o andar de cima. A alavanca só estará acessível após a batalha contra os kobolds. Ela fica escondida em um dos livros no saguão.

Área 5

O Laboratório

O garoto corre até uma das prateleiras e puxa um livro de capa vermelha, com o título de "Compêndio Definitivo da Culinária Kobold — Terceira Edição". Ao fazer isso, uma escada em caracol, feita de madeira mágica, surge diante dos olhos de todos, criando um caminho seguro até o segundo pavimento.

Ela termina diante de um mezanino que serve de antesala ao laboratório. Ao lado da porta, numa mesa, a refeição do dia anterior permanece intocada. Edrinn belisca um teco de frango e mostra a porta. Continua trancada. De boca cheia, o garoto diz:

— Esse é o laboratório. O Mago ficava muitas horas trancado aqui. E imagino que é onde estivesse pouco antes da tempestade. Ela está fechada por dentro. Servidos? A comida está fria, mas é boa.

Diferente das demais portas do prédio, o acesso ao laboratório não irá abrir com as chaves de Edrinn. Esse é o momento em que personagens podem efetuar testes para abrir caminho.

Arrombando a Porta do Laboratório: Trata-se de uma porta comum, por isso, um teste Força ou Ladinagem CD 15 é suficiente para arrombá-la. Não há armadilhas aparentes, mas há um encantamento inofensivo na fechadura. Quando ela é aberta, as luzes no interior se acendem, revelando o que existe ali.

No caso de falharem em entrar ou ficarem em dúvida se devem ou não arrombar a porta, o grupo ouve um pedido de socorro vindo lá de dentro. Em geral, é motivo o suficiente para os heróis agirem. Se *ainda* assim eles titubearem, Edrinn irá continuar mexendo nos itens e objetos em volta até, acidentalmente, acionar um mecanismo na parede, momento em que a porta abrirá sozinha.

Sim, a porta tem que abrir.

É um salão simplório, abarrotado de todo o tipo de bugiganga, muitas delas coisas que nenhum de vocês jamais viu antes. O lugar está numa bagunça total e completa. Vidros e béqueres, pergaminhos, mesas e prateleiras repletas de recipientes com ingredientes — alguns bastante estranhos, até mesmo contendo bichos vivos!

Aparentemente, a mobília foi propositalmente afastada de qualquer forma para dar lugar ao maquinário que agora ocupa quase metade do ambiente. Uma confusão de tubos, engrenagens, madeira e cristais que flutuam lentamente em torno de uma espécie de plataforma circular.

No seu interior, é possível ver um tipo de armadura parcialmente desmontada, encimada por uma grande esfera de vidro brilhante, onde uma luz vermelha e azul se alterna de tempos em tempos. Em dado momento, a armadura diz:

— Alerta de Invasores. Iniciar procedimentos de defesa…

O Hellaron está com defeito. O único jeito de consertar é na pancada!

Criaturas: Hellaron Danificado.

Trata-se de um Hellaron, uma espécie de unidade móvel e independente do sumo-sacerdote de Tanna-Toh, o Helladarion. É um golem muito sofisticado, normalmente encontrado em grandes bibliotecas, universidades ou outros centros de cultura avançada ou pesquisa.

O Hellaron não deveria ser agressivo, mas considere que isso é parte do que o torna defeituoso. Consertá-lo, porém, dará um pouco mais de trabalho do que parece. Ele começa

a lutar imediatamente contra o grupo, sem qualquer aviso, assim que os vir e irá continuar até ficar completamente sem pontos de vida e parar. Porém, para a surpresa de todos, após 'desligar' de tanto apanhar, o construto solta uma grande quantidade de faíscas, faz um barulho terrível de motor engasgando e volta com força total, em uma forma mais perigosa!

Novamente desperto, o Hellaron aponta para o teto da Torre, emitindo um raio elétrico muito poderoso que arrebenta o telhado, fazendo cair destroços sobre o campo de batalha que o laboratório se tornou. Para piorar, nuvens escuras se formam sobre a torre e uma nova tempestade começa!

Destruição do Telhado: Sucesso em um teste Reflexos CD 15 para que o aventureiro desvie dos destroços. Em caso de falha, o personagem é derrubado, além de sofrer 2d6 pontos de dano de impacto!

Como efeito colateral do raio elétrico do Hellaron, uma nova tempestade muito semelhante à que foi vista dias atrás tem início, o que deixa o chão do laboratório completamente escorregadio.

Terreno Escorregadio: correr, fazer uma investida ou sofrer dano sobre o terreno escorregadio exige um teste de Acrobacia (CD 10, no caso de corrida/investida, ou igual ao dano sofrido). Em caso de falha, o personagem cai e desliza 1d4 x 1,5m (para a frente, no caso de corrida/investida, na direção oposta ao ataque, no caso de dano sofrido). Outros testes de Acrobacia realizados sobre o terreno escorregadio recebem +2 na CD. Para um jogo muito mais exagerado, considere personagens que falham duas vezes seguidas, escorregam e caem da torre (sofrendo 2d6 de dano pela queda). Voltar até o topo consome um turno e exige sucesso em um teste de Atletismo CD 15.

ÁREA 6

REINICIANDO...

Após a destruição quase completa do laboratório, vocês ouvem um barulho de engrenagem, como se alguma coisa lá dentro daquele construto tivesse, enfim, encaixado no lugar. Em vez do som irritante de metal rasgado, ele passa a ressoar levemente, como o barulho da brisa na relva. Os vapores no interior da carapaça cristalina agora se movem de forma tranquila, em tons amigáveis de verde e azul.

— Obrigado por me ajudarem (eu acho). Sou o Hellaron, um dos muitos que existem. Muito prazer!

O golem realmente não lembra de toda a luta, tampouco tem registros de que maneira chegou até a Vila da Torre. Ele acredita que algumas coisas podem ter se perdido de sua memória devido aos problemas mecânicos que sofreu (ou às muitas pancadas que levou).

Também não será capaz de ajudar com outras informações muito recentes sobre a situação do restante de Arton, pois aparentemente está há muito tempo desligado e longe do Helladarion. Seus últimos registros já tem quase cinco anos!

Enquanto o grupo conversa sobre isso, alguns dos seus recém conhecidos se aproximam. Tratam-se das pessoas que o grupo talvez conheceu na primeira parte da aventura: Barunam, Falin, Dillard, Hyrah e Vaeri Loac. É Hyrah quem se dirige aos heróis:

— Vocês deram um jeito nele! Que ótimo! Para ser sincera, fomos nós que o quebramos por acidente, tempos atrás. Trouxemos o golem até o Mago na esperança que pudesse ser consertado, mas as coisas saíram do controle.

Se trata de um grupo de aventureiros, assim como vocês. Mãos serão apertadas e, caso ainda não tenham conversado na Parte 1 da aventura, as apresentações serão feitas. Quem retoma a explicação é Dillard:

— O Mago estava trabalhando com afinco no conserto do construto quando a tempestade ocorreu. Agora sabemos que ela foi conjurada pelo próprio Hellaron. Infelizmente, não sabemos o que houve com ele. Podemos apenas supor que o Mago sumiu pelo mesmo motivo.

É a vez do Coveiro se pronunciar:

— Tanto Dillard quanto eu temos certeza que o espírito que vaga pela vila é o Mago tentando contato. Ele não está morto de fato, eu saberia reconhecer um fantasma só de ver um. Talvez tenha sido desintegrado ou teleportado de alguma maneira durante uma das crises da máquina e agora está buscando ajuda.

A goblin Falin retoma a narrativa, concluindo:

— O Mago nos proibiu de entrar na Torre, e acho que conjurou alguma proteção adicional contra isso. Sempre que tentamos, acabamos caindo num sono mágico. Mas o menino não era afetado, então resolvemos esperar para ver.

E Barunam conclui, com uma mesura e um agradecimento:

— O Mago ficou muito feliz com a oportunidade de estudar um golem como esse, e nos prometeu um baú como pagamento por ajudá-lo a colocar o Hellaron para funcionar. É justo que vocês fiquem com ele. Tenho certeza que o baú está aqui, em algum lugar...

Se trata de um baú relativamente pequeno (pode demorar um pouco para encontrar no meio dos escombros). Uma vez encontrado, ele estará junto de uma carta. Se nenhum dos personagens for capaz de ler, o próprio Hellaron poderá se encarregar dessa tarefa:

Meu caro Edrinn.

Se meus cálculos estiverem corretos, eu não estarei presente quando esta carta chegar até suas mãos. Desculpe não ter avisado antes, mas terei que me ausentar por algum tempo.

Existe uma chance do Hellaron não lidar muito bem com meus planos. Mas você é um garoto esperto. Tenho certeza que conseguirá ajuda para lidar com ele.

Irei precisar de mais um favor de um garoto prestativo: convença os aventureiros a ficarem hospedados na vila por mais alguns dias, como uma espécie de medida emergencial. É possível que nossos amigos e vizinhos precisem de ajuda deles. E talvez eu mesmo precise, quem sabe. Permita que usem a Torre como base se necessário. Não me oponho. E por favor, pague a todos um valor adequado pelos préstimos e por qualquer prejuízo que tenham sofrido. A chave do meu baú é a mesma que você utilizou até agora.

Obrigado e até breve.

O Mago.

P.S. Não perca a chave de vista.

EPÍLOGO

Este é o final da aventura, pelo menos por enquanto.

Depois de toda a confusão, o Hellaron irá permanecer na torre para reorganizar tudo (e, talvez, reconstruir parte do que foi destruído). Ele irá recusar qualquer convite para aventurar-se com o grupo, mas poderá fornecer informações importantes sempre que requisitado.

A carta não deixa claro de quais aventureiros o Mago estava falando, se dos que já estavam ali quando ele sumiu ou os novos, que chegaram depois. É um mistério que pode servir de gancho para jogos futuros. Da mesma forma, o conteúdo do baú pode ser um item que o grupo estava buscando, ou levar a todos para uma nova missão.

Caso queiram continuar jogando, a Vila da Torre pode ser usada como ponto de partida para aventuras e pequenas missões nas imediações. Os jogadores sobem para o 2º nível, além da promessa de ganhos financeiros caso aceitem acompanhar Edrinn e ajudarem os demais habitantes da Vila.

Esta decisão, é claro, fica a cargo de vocês.

NPCS & CRIATURAS

DUENDES DA FORTALEZA DO BAÚ — ND 1/2

Inimigos jurados das Pixies dos Armário, os Duendes do Baú também são uma espécie incomum de fada. Tratam-se de pequenos humanóides carrancudos com meros 15cm de altura, verdes como folhas ou em tons de madeira. A guerra os deixa de mau-humor, por isso são antipáticos.

Espírito (bando) 1, Pequeno

Iniciativa +2, **Percepção** +0,

Defesa 15, **Fort** +3, **Ref** +2, **Von** +2,

Pontos de Vida 25

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Martelo de guerra +12 (2d4, x3).

Ataque em Bando. Se um ataque dos duendes exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano. Se um ataque dos duendes errar, ele ainda assim causa metade do dano.

Forma Coletiva. Os duendes são imunes a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia Raio do Enfraquecimento, mas sofrem 50% a mais de dano de efeitos de área, como uma Bola de Fogo. Um personagem com o poder Trespassar que acerte os duendes pode fazer um ataque adicional

For 11, Des 10, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 15

Perícias Furtividade +2, Intimidação +4.

Equipamento Martelo de guerra, couro batido, escudo leve.

Tesouro Poção das Fadas

EDRINN FARAELIN — ND 1

Dona da *Poeira do Caminho*, a elfa **Edrinn Faraelin** já viu muita coisa terrível na vida e hoje quer distância da guerra. Ela adora a Vila, e é onde pretende ficar até o fim dos seus dias, dando uma vida sossegada e longe de conflitos ao filho. Isso, claro, se Jeremias Prux permitir.

Elfa 8, Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +11,

Defesa 11, **Fort** +5, **Ref** +9, **Von** +5

Pontos de Vida 24

Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Espada de madeira +9 (1d6+1)

Ataque à Distância Arco curto +9 (1d6, x3)

Cerveja nos Olhos Uma vez por cena, Edrinn Faraelin pode gastar uma ação de movimento para atirar cerveja nos olhos de uma criatura em alcance curto. A criatura deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se falhar, fica atordoada por uma rodada.

For 12, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 13, Car 13

Perícias Intuição +9, Ofício (taverneiro) +9

Equipamento Arco curto, caneco de cerveja, espada de madeira, flechas x20

Tesouro Padrão

EDRINN RAHEL — ND 1/2

O jovem Edrinn é um meio-elfo, único filho da taverneira Faraelin e aprendiz do mago. É um garoto de cerca de doze anos, com roupas simples e uma capa improvisada (seu "traje de mago"). Edrinn está passando pela fase de enfrentar a mãe, e isso o coloca em encrencas o tempo inteiro. Para simplificar, o mestre pode tratar Edrinn como um aliado destruidor iniciante.

Meio-Elfo 1, Médio

Iniciativa +0, **Percepção** +6

Defesa 12, **Fort** +1, **Ref** +2, **Von** +1

Pontos de Vida 3

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 3

Corpo a Corpo Adaga +4 (1d4-1, 19)

Magias 1º — Explosão de Chamas; CD 12

For 8, Des 14, Con 13, Int 15, Sab 9, Car 10

Perícias Misticismo +4

Equipamento Adaga, chave da Torre do Mago.

Tesouro Nenhum.

ERON DO MARTELO — ND 1

Vindo de Zakharov, o ferreiro Eron é um hábil armeiro e construtor. Ele foi guiado até o grande martelo que carrega o tempo inteiro por uma série de sonhos premonitórios. Foram esses mesmos sonhos que o levaram até a Vila da Torre, onde trabalha quase exclusivamente na criação de objetos únicos para o Mago.

Humano 7, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +8,

Defesa 13, **Fort** +9, **Ref** +4, **Von** +8,

Pontos de Vida 28

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Martelo de guerra +9 (1d10+9, x3)

Martelo e Bigorna Quando usa a manobra quebrar ou ataca um objeto, Eron do martelo recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano.

For 18, Des 13, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12

Perícias Intimidação +8, Ofício (armeiro) +8.

Equipamento Avental de couro (conta como armadura de couro), kit de ferreiro, martelo de guerra de adamante.

Tesouro Padrão.

HELLARON DANIFICADO (PRIMEIRA FORMA) — ND 1

Um Hellaron é um golem mágico, uma espécie de unidade de campo do sumo-sacerdote de Tanna-toh, o Helladarion. Existem vários deles circulando pelo mundo em pleno funcionamento. Infelizmente, este aqui não está com todos os parafusos no lugar...

Construto 3, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +4, visão no escuro

Defesa 20, **Fort** +6, **Ref** +1, **Von** +4, imunidade a eletricidade, resistência à magia +2

Pontos de Vida 24

Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 6

Corpo a Corpo Pancada +8 (1d8+5).

Carga Elétrica (Reação, 1 PM) Quando sofre dano, o Hellaron danificado libera uma carga elétrica que afeta todas as criaturas em alcance curto, causando 1d6+3 pontos de dano de eletricidade. Uma criatura que sofra dano tem direito a um

teste de Fortitude (CD 14) para reduzi-lo à metade.

Mudança de Forma (Reação) Quando chega a 0 PVs, o Hellaron danificado assume a sua segunda forma, recuperando todos os PVs e PMs.

For 20, Des 10, Con 16, Int 16, Sab 12, Car 8

Tesouro Nenhum.

Hellaron Danificado (Segunda Forma) ND 1

Construto 3, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +1, visão no escuro

Defesa 22, **Fort** +6, **Ref** +7, **Von** +1, imunidade a eletricidade, resistência à magia +2

Pontos de Vida 24

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 5

Corpo a Corpo Espada curta +8 (1d6+5, 19).

Raio (Padrão, 1 PM) O hellaron danificado dispara um raio em uma criatura em alcance médio. A criatura sofre 3d6+3 pontos de dano de eletricidade (Ref CD 14 reduz à metade).

For 20, Des 18, Con 16, Int 14, Sab 10, Car 8

Tesouro Nenhum.

Jeremias Prux ND 1

Jeremias Prux é uma espécie de prefeito e dirigente da Vila da Torre, que vive apegado a um passado distante e um tanto inverossímil. O tempo o tornou mau-humorado, especialmente ao lidar com Faraelin e seu filho, a quem ele trata como forasteiros desde que chegaram, anos atrás.

Humano 8, Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +5,

Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +5, **Von** +9,

Pontos de Vida 24

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +10 (1d8+1, 18).

Desprezo Jeremias Prux recebe +2 em Defesa e em testes de perícia contra criaturas inteligentes com Carisma menor que o dele.

For 12, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 18

Perícias Diplomacia +12, Intimidação +12, Intuição +9, Nobreza +9.

Equipamento Espada longa certeira e precisa, traje de cortesão.

Tesouro Dobro.

Lavih ND 1

A clériga Lavih recebeu um sinal divino para que construísse um templo ao Panteão próximo a propriedade da família Prux. Desde então, dedica sua vida a receber e acolher os viajantes que chegam até ali atraídos pela Torre do Mago, e também os poucos moradores do vilarejo. Ela ainda não compreendeu os motivos para tal tarefa, mas sua fé a impede de questionar os desígnios dos deuses.

Humana 4, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +5,

Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +5, **Von** +9,

Pontos de Vida 12

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 7

Corpo a Corpo Bordão +4 (1d6+2).

Autoridade Eclesiástica Lavih recebe +5 em Diplomacia e Intimidação com devotos do Panteão.

Paróquia Enquanto estiver em seu templo, Lavih recebe +2 em Defesa e testes de resistência e a CD para resistir às suas magias aumenta em +2 (já contabilizado).

Maldição Prisão Lavih está presa à vila do Mago. Caso saia de lá, começa a perder 1d6 pontos de vida por dia. Nenhum tipo de cura normal ou mágica consegue reverter essa perda. Lavih só se recupera se voltar à vila.

Magias 1º — *Abençoar alimentos, Consagrar, Curar Ferimentos, Santuário;* 2º — *Augúrio.* CD 17.

For 14, Des 12, Con 13, Int 15, Sab 17, Car 16

Perícias Conhecimento +6, Cura +7, Diplomacia +7, Misticismo +6, Religião +7.

Equipamento Bordão, símbolo sagrado do Panteão, túnica eclesiástica (conta como armadura acolchoada).

Tesouro Padrão.

Letho, o Esqueleto ND 1

Vagando pelos corredores infinitos do armazém da Torre, Letho (que não necessariamente é seu nome) conhece cada pote e cada vassoura jogada ali. Ele não é de muitas palavras, e também tem um pouco de preguiça de interagir com as pessoas. Afinal, é só um esqueleto velho, mas com toda a eternidade pela frente.

Morto-Vivo 4, Médio

Iniciativa +8, **Percepção** +4, visão no escuro

Defesa 18, **Fort** +6, **Ref** +8, **Von** +4, resistência a corte, frio e perfuração 5

Pontos de Vida 20

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 4

Corpo a Corpo Bengala espada +8 (1d6+4, 19).

Rolamento Defensivo (Reação, 2 PM) Quando sofre dano, Letho reduz esse dano à metade e fica caído.

For 16, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 12

Perícias Acrobacia +5, Atletismo +7

Equipamento Gibão de peles, bengala espada (conta como espada curta).

Tesouro Nenhum.

Pixies do Reino do Armário ND 1/2

Pixies são pequenas fadas que lembram borboletas com minúsculos corpos humanóides, em cores que variam do verde claro até o rosa e o roxo. O bando odeia os Duendes do Baú com todas as forças, por considerá-los invasores.

Espírito (bando) 1, Pequeno

Iniciativa +2, **Percepção** +2,

Defesa 16, **Fort** +1, **Ref** +5, **Von** +2,

Pontos de Vida 15

Deslocamento 6m (4q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Florete +14 (1d6+4, 18).

Ataque à Distância Arco curto +14 (1d6, x3).

Ataque em Bando Se um ataque dos pixies exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano. Se um ataque dos pixies errar, ele ainda assim causa metade do dano.

Forma Coletiva Os pixies são imunes a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia Raio do Enfraquecimento, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como uma Bola de Fogo. Um personagem com o poder Trespassar que acerte os pixies pode fazer um ataque adicional

For 4, Des 15, Con 9, Int 10, Sab 11, Car 16

Perícias Diplomacia +4, Furtividade +6.

Equipamento Florete, arco curto, armadura de couro, aljava com 20 flechas.

Tesouro Poção das Fadas.

Kadan ND 1/2

Kobolds lembram pequenos répteis parecidos com minúsculos dragões humanóides (ou ratos imensos, dependendo do ponto de vista). As histórias dizem que eles são "pulgas de Kallyadranoch", o deus dos dragões.

Geralmente formam tribos em torno de um líder por motivos diversos. Kadan é o líder desse bando apenas porque faz uma gororoba melhor do que os demais.

Kobold 2, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1, visão no escuro

Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +4, **Von** +1,

Pontos de Vida 24

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Amassador de carne +7 (1d10+4).

Óleo Quente (Movimento) Kadan arremessa óleo quente em uma criatura em alcance curto. A vítima sofre 1d6 pontos de dano de fogo e fica em chamas (Ref CD 13 reduz o dano à metade e evita a condição em chamas).

Coagir Kadan usa Força no lugar de Carisma em testes de Intimidação (já contabilizado).

For 18, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 11, Car 8

Perícias Intimidação +7, Ofício (culinária) +2.

Equipamento Amassador de carne (conta como um tacape), avental de *cheff* (conta como uma arrmadura de couro batido).

Tesouro Poção das Fadas.

KOBOLDS COZINHEIROS ND 1/2

Kobolds sempre parecem ser todos iguais, e confusões ocorrem até mesmo entre eles! Por isso, é comum que adotem objetos diversos como parte de sua identidade. Kobolds estabelcidos próximo a portos podem se vestir como pequenos piratas ou marinheiros, por exemplo. Aqui na cozinha, naturalmente tomaram posse de todo tipo de utensílio.

Kobold 1, Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +2, visão no escuro

Defesa 14, **Fort** +2, **Ref** +4, **Von** +0,

Pontos de Vida 10

Deslocamento 9m (6q)

Utensílios de Cozinha (Padrão) Os kobolds cozinheiros arremessam variados utensílios de cozinha em uma criatura em alcance curto. A vítima sofre 2d4 pontos de dano de corte (Ref CD 12 reduz o dano à metade).

Seletiva da Cozinha Os kobolds cozinheiros são uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, podem entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, os kobolds cozinheiros causam 2d4 pontos de dano de corte a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Os kobolds cozinheiros são imunes a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, e sofrem apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofrem 50% a mais de dano por efeitos de área.

Inscrições Abertas Periodicamente, novos kobolds se juntam aos kobolds cozinheiros. No início de cada rodada, os kobolds cozinheiros ganham +10 PV (até um limite máximo de 50 PV). Os kobolds cozinheiros recebem +1 em rolagens de dano para cada 10 PV que possui.

For 8, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 6

Tesouro Nenhum.

INOMINATTUS

Jogadores e mestres também têm signo, e ele pode revelar mais do que você suspeita!

Esta imagem está aqui só pelo trocadilho pobre. Nenhum Cavaleiro foi usado ou ferido nessa matéria

Aventureiros no Zodíaco

Você acredita em astrologia? Eu, como aquariana típica, tenho minhas dúvidas.

Ainda assim, por algum motivo, as artes místicas sempre me chamaram muita atenção (talvez seja minha lua em peixes) e dediquei alguma parte da minha vida estudando a interpretação dos astros e a influência que exercem em nossas vidas tão mundanas aqui na Terra. Ainda assim, estou longe de ser uma especialista no assunto e me posiciono como simples entusiasta da complexa (e polêmica) arte de definir pessoas pela posição das estrelas no momento em que nasceram.

Neste artigo, trago uma interpretação deliberada e audaciosa dos diferentes tipos de RPGistas, seguindo conceitos clichêzentos de cada um dos 12 signos zodiacais. Se você não se identificar com o que escrevi, paciência. Talvez seja o ceticismo típico de quem nasce em virgem ou capricórnio aflorando.

Pré-julgamentos à parte, a questão é que um mapa astral é composto por diferentes planetas que ocuparam posições específicas no momento de seu nascimento e cada um deles diz muito a respeito da formação de sua personalidade. O que chamamos de "nosso signo", muitas vezes, corresponde ao signo solar, que indica apenas um dos aspectos de nossa formação (o mais importante? Talvez.). Mas outras leituras, como, por exemplo, a de seu signo ascendente (é fácil descobrir na internet, basta saber as horas exatas de seu nascimento), podem transformar bastante a percepção sobre uma determinada personalidade.

Se isso tudo é verdade, eu não sei. A astrologia não é uma ciência e, muito menos, exata. Portanto, desfrute da leitura abaixo sem muito compromisso e divirta-se tentando identificar os pontos semelhantes com o seu signo e do seu grupo de RPG!

ENCONTRO ALEATÓRIO

Áries

Áries é um dos signos do zodíaco que representa o movimento, a ação. A impulsividade e espontaneidade tornam áries um signo muito decisivo e, por vezes, explosivo. Em uma partida de RPG, é aquele que bate antes de perguntar e já sabe exatamente o que fazer quando chega o seu turno. Áries também esbanja ousadia e criatividade, não mostrando medo mesmo diante de perigos muito além da capacidade de seu grupo. Exageram em tudo, inclusive no drama, e tendem a interpretar suas cenas com bastante vigor.

RPGistas de áries estão sempre em busca de novidades e detestam repetição e tédio. Também costumam desviar o foco se não for sua vez de agir. Sua inquietude pode parecer um pouco egocêntrica, mas tudo não passa de um desejo por ver as coisas acontecerem (e rápido!).

Áries mestrando: Tem a tendência a inserir muitos desafios e pular a parte da história. Gosta de ver o pau quebrando e não mede esforços para fazer a mesa se divertir e movimentar muito!

Frase típica na sessão: *"Eu ataco!"*

Personagens famosos de áries: Sakura Haruno (*Naruto*), Light Yagami *(Death Note*), Ferris Bueller (*Curtindo a Vida Adoidado*).

Touro

Touro é um signo relacionado ao elemento terra e tem sua personalidade muito associada à segurança, tradição e ponderação. As pessoas de touro costumam seguir pelo caminho mais seguro, mesmo que seja mais lento. Dificilmente vão escolher um investimento de alto risco em qualquer decisão que tomarem.

RPGistas de touro são pragmáticos(as) e simples. Não querem fichas muito complicadas e, normalmente, gostam de interpretar a mesma classe (ou estilo) em todos os jogos. Preferem não questionar a tradição e encontram nela a estabilidade e segurança que precisam.

Touro também é um signo que aprecia muito o conforto e a tranquilidade, gostando de sempre ter, em mãos, tudo que precisam para se sentirem felizes. Uma outra característica marcante em touro é o seu apreço por lanchinhos, então, um de seus momentos preferidos é a hora do intervalo para a pizza!

Touro mestrando: Gosta de conforto, portanto, em suas sessões, não faltam salgadinhos e cobertores quentinhos no frio! Touro também possui a persistência necessária para manter campanhas longas, além de ser responsável e comprometido.

Frase típica na sessão: "Calma, gente! Vamos pensar no que fazer."

Personagens famosos de touro: Monkey D. Luffy (*One Piece*), Goku (*Dragon Ball*), Sam Winchester (*Supernatural*).

Gêmeos

Gêmeos é o signo da comunicação! Quem nasce em gêmeos costuma ser sociável e gostar muito de uma boa prosa. Com alto índice de dispersão, quem nasce sob o signo precisa se conter para manter o foco na sessão e maneirar nas conversinhas palarelas.

Muito inteligentes, sentem que precisam expressar suas ideias e tendem a gostar dos momentos de interpretação dentro do jogo. Gostam de desafios que instigam seu intelecto e adoram especular e tentar adivinhar segredos! Também estão sempre conectados, sempre postando fotos, como aquela clássica dos dados em cima da mesa com a hashtag #rpgzin.

A mente do RPGista de gêmeos é sagaz, ágil, alegre e tem a tentando compreender a vida sob uma perspectiva dual. Prato cheio para jogar com personagens multiclasse. Gosta de utilizar as palavras para se livrar de seus problemas, sendo grandes propagadores dos poderes da diplomacia e carisma.

Gêmeos mestrando: Gêmeos, por gostarem de falar e contar história, são signos tradicionais de narradores de RPG. Suas aventuras são sempre diversas, com NPCs que dialogam bastante — porque não querem ficar de fora da história!

Frase típica na sessão: Fala tanto que nem dá pra identificar.

Personagens famosos de gêmeos: Harley Quinn (*Esquadrão Suicida*), Han Solo (*Star Wars*).

Câncer

Câncer tem a fama de signo sentimental e intenso. Ainda que não deixe de ser verdade, câncer possui uma força oculta que aparece especialmente nos momentos em entes queridos e a família estão em perigo! Sempre vai tentar defender as pessoas mais indefesas e detestam injustiças!

ENCONTRO ALEATÓRIO

Câncer guarda tudo que pode guardar, então, costuma se lembrar de cada PM gasto, cada magia decorada e cada detalhe dos NPCs que possam ajudar a desvendar um mistério. Tem uma facilidade imensa para a imaginação, então, gostam muito de universos mágicos e irreais!

Por ser um signo muito ligado à família, pode dar a louca no meio da aventura e querer que seu personagem se case e tenha filhos com um NPC aleatório e decida viver sua vida tranquilamente em uma casinha no campo!

Câncer mestrando: Câncer pode ter a tendência a delongar-se muito em uma cena descritiva, mas faz com tanta emoção que consegue fixar a atenção de todas as pessoas da mesa! Além disso, câncer pode ter o coração mole demais e dar sempre uma "colher de chá" para personagens que estão em apuros!

Frase típica na sessão: *"Ai, gente... coitadinho desse monstro maligno indefeso... vamos ficar com ele?"*

Personagens famosos de câncer: Serena Tsukino (*Sailor Moon*), Ichigo Kurosaki (*Bleach*), Frodo (*O Senhor dos Anéis*).

Leão

RPGistas de leão têm o orgulho e a persistência no sangue, além do amor pela performance! Gostam de ser o centro das atenções, aproveitando o seu turno para narrar suas cenas com uma grande riqueza de detalhes (e uma leve tendência à megalomania). Como gostam de dramatizar sentimentos e ações, podem passar a sensação de vaidade excessiva, mas uma coisa não podemos negar: sabem fazer uma bela cena!

Como são capazes de dar a vida por alguém de seu círculo mais próximo, nunca deixam ninguém para trás! Também não medem esforços por seus objetivos, sejam individuais ou coletivos. Quem é de leão também tende a tomar as rédeas da aventura e, quando menos percebe, está agindo como líder do grupo, influenciando profundamente seus rumos.

Leão mestrando: Adoram cenas apoteóticas e apocalípticas! Gostam de narrações detalhadas e grandiosas e tendem a interpretar com bastante entusiasmo todas as cenas. Preferem desafios gigantes, por isso não espere uma aventura fácil vinda das mãos de RPGistas de leão!

Frase típica na sessão: *"Tá no turno de quem?"* — na expectativa de ouvir: *"No seu"*.

Personagens famosos de leão: Faye Valentine (Cowboy Bebop), Tsunade (Naruto), Thor (Marvel).

Virgem

RPGistas extremamente perfeccionistas e críticos. Por terem uma capacidade incrível de organização, as fichas das pessoas de virgem são sempre impecáveis, com todas as informações atualizadas e diagramadas perfeitamente. São capazes de tornar as tarefas mais simples e eficientes, por isso sempre buscarão soluções práticas para os problemas, sem muito drama e enrolação.

Não aceitam serem menos do que o melhor, motivo pelo qual temos muitos combeiros e advogadas de regras nascidas nesse signo. Em tudo que faz, virgem dá sempre o seu melhor e prefere seguir leis e regras para conseguir organizar sua vitória! Quem nasce em virgem, normalmente, sabe muito sobre o sistema que está jogando, decorando regra por regra.

Virgem mestrando: São extremamente detalhistas e inteligentes. Dificilmente você encontrará uma brecha na ficha de seus NPCs e suas sessões serão sempre bem organizadas e ordeiras.

Frase típica na sessão: *"De acordo com a regra descrita na página..."*.

Personagens famosos de virgem: Piccolo (*Dragon Ball Z*), Alphonse Elric (*Fullmetal Alchemist*), Hermione Granger (*Harry Potter*).

Libra

Libra é um signo associado à beleza e à justiça! Busca a igualdade e detesta situações de conflito e desigualdade. RPGistas de libra sempre vão querer ajudar aquela criança indefesa que apareceu no meio da estrada chorando e pedindo ajuda para encontrar os pais, mesmo que, no fundo, saiba que há grandes chances de ser uma armadilha.

Libra adora elogiar, ser elogiado e ver o lado belo das coisas — são extremamente sedutores! Também são pessoas afetuosas e generosas e sempre estarão dispostas a ajudar aquele coleguinha que está fazendo uma ficha nova e precisa de conselhos na hora de escolher magias! RPGistas de libra também preferem ponderar e conversar, evitando brigas e mal entendidos a qualquer custo.

Libra mestrando: Mestres de libra adoram criar belos cenários e trazer ilustrações riquíssimas dos NPCs e lugares da sessão! Além disso, pelo senso de justiça e equidade, libra vai sempre tentar conciliar a mesa para que todos tenham o mesmo destaque e se divirtam igualmente.

Frase típica na sessão: *"Olar... Você vem sempre aqui?"* — tentando seduzir algum NPC.

Personagens famosos de libra: Naruto Uzumaki (*Naruto*), Magneto (Marvel), Jim Halpert (*The Office*).

Escorpião

Escorpião é um signo de águas profundas, sendo os mais misteriosos e enigmáticos do zodíaco. São também pessoas muito sensíveis e vingativas, que não medirão esforços para correr atrás dos que a prejudicaram! É um signo intolerante, mas sabe ser compassivo e, até mesmo, apaixonado.

Não se enfraquece diante de nenhuma dificuldade e acredita que todo mundo pode sair de qualquer situação, não importa o quão difícil seja o desafio. Vai até o inferno para conseguir o que deseja e tem uma força de vontade e disciplina inigualáveis.

RPGistas de escorpião também são um pouco controladores e tendem a manipular as situações para que tudo aconteça do jeito que esperam, porque, no fundo, sabem que conseguiram fazer uma leitura muito precisa da situação! São exigentes, adoram enigmas mentais e a instrospecção!

Escorpião mestrando: Gostam de criar mistérios e narrar situações de grande impacto sentimental! São capazes de propor desafios dos quais até Deus (qualquer um deles) duvida e querem extrair o máximo do grupo!

Frase típica na sessão: *"Eu não acredito nesse NPC..."*.

Personagens famosos de escorpião: Orochimaru (*Naruto*), Natasha Romanoff (Marvel), Aragorn (*O Senhor dos Anéis*).

Sagitário

RPGistas de sagitário são bem-humorados e bastante divertidos! São aquelas pessoas que não vêem a hora de soltar uma piadoca no meio da sessão, e que amam criar personagens e situações inusitadas! Gostam de fazer combinações exóticas e, não raro, jogam com personagens com raças e classes pouco prováveis.

É bastante otimista e acredita que pode obter sucesso mesmo em situações pouco prováveis, indo ao encontro de inimigos visivelmente mais poderosos sem o menor pudor ou medo! Sempre puxam o clima pra cima com seu entusiasmo, e detestam situações tensas ou tristes demais.

Sagitário mestrando: Sabe que o mais importante é que o grupo inteiro se divirta! Gosta de criar campanhas diversas e criativas e querem sempre trazer novidades à sessão. Dão boas gargalhadas e sabem improvisar quando a situação não sai como o esperado.

Frase típica na sessão: *"kkkkkkkkkkkkkk"*

Personagens famosos de sagitário: Edward Elric (*Fullmetal Alchemist*), Rock Lee (*Naruto*), Aang (*Avatar*).

Capricórnio

Capricórnio é um dos signos mais pé-no-chão do zodíaco. É adepto da filosofia de que o trabalho duro sempre gera frutos, e possui uma grande ambição. Mas é totalmente realista e sabe muito bem identificar uma situação em que correr é melhor do que lutar.

Não costuma ligar para religiosidades e misticismo, dando preferência às raças e classes mais realistas e menos fantasiosas. Também tende a seguir pelo caminho mais seguro, fazendo sempre escolhas muito parecidas em todas as vezes nas quais joga RPG.

Por serem pessoas organizadas, possuem objetivos muito claros e sabem exatamente o percurso que devem seguir para atingi-los. Aprecia o companheirismo, é confiável e busca cumprir sempre sua palavra em todas as situações.

Capricórnio mestrando: O lema aqui é organização e ordem. Se incomodam com conversas paralelas e gostam de seguir as regras como base de toda a narração.

Frase típica na sessão: *"Vamos continuar nossa missão sem desviar de nosso objetivo, até que consigamos alcançá-lo!"*

Personagens famosos de capricórnio: Rukia (*Bleach*), Gaara (*Naruto*), Severus Snape (*Harry Potter*).

Aquário

Chegou a hora de falar do signo mais legal e incrível e impressionantemente perfeito do zodíaco (o meu, é claro)! Aquário é um signo de pessoas ligadas ao idealismo e questões sociais e, normalmente, gosta de se envolver e ajudar em grandes causas — libertar uma vila da tirania que a escraviza, salvar mulheres raptadas por um

grupo opressivo, etc.

Pessoas de aquário também são muito lógicas, racionais, e gostam de tecnologias e invenções para resolver seus problemas. Se interessam muito por desafios mentais e enigmas dentro do jogo! São imprevisíveis e também gostam de fazer escolhas ousadas para seus personagens. Utilizam classes e raças diferentes e preferem explorar caminhos pouco usuais.

A contestação e a rebeldia estão no sangue! Tenta tomar suas decisões sempre com tanto idealismo que, por vezes, precisa sofrer uma intervenção do grupo ou domestre para atentar-se à factualidade. Nunca seguem as expectativas e, quase sempre, são a fonte das ideias mais malucas na hora de escapar de uma enrascada!

Aquário mestrando: Gosta de criar aventuras diferentes, utilizar recursos distintos e trazer cenários e personagens improváveis! Também curte inserir enigmas e encher a aventura de *plot twists*. Abraça recursos de ponta e, por isso, não vê problemas em jogar pela internet.

Frase típica na sessão: "Tá, mas, olhando por um outro ponto de vista, e se a gente..."

Personagens famosos de aquário: Yusuke Urameshi (*Yu Yu Hakusho*), Mestre Yoda (*Star Wars*), Mikasa Ackerman (*Shingeki No Kyojin*).

Peixes

Peixes é o signo da compaixão, empatia e filantropia. Diferente de aquário, que se comove por situações sociais com rebeldia e atitude, peixes tem uma atração empática por tudo aquilo que sofre ao seu redor, absorvendo os sentimentos e realmente se envolvendo com a situação!

Pessoas de peixe se envolvem tanto com seus sentimentos e de outras pessoas, personagens e NPCs que, em situações de maior drama, podem até chorar, verdadeiramente comovidas. Têm muita facilidade para se envolver em mundos e situações imaginárias, então, piscianos(as) entram DE VERDADE no clima do RPG e se entregam 100% à experiência!

Não possuem grandes ambições, então, dificilmente buscará ser o centro das atenções e ter personagens épicos e grandiosos. Contenta-se na diversão do grupo, como um todo e se diverte muito com o potencial imaginativo do RPG.

São pessoas naturalmente voltadas para as artes!São excelentes intérpretes e trazem atuações cativantes para seus personagens. Também são aéreos e sonhadores, com alta tendência a se distrair e perder a vez!

Peixes mestrando: Ama universos fantasiosos e cenários altamente imersivos. Trazem sempre NPCs com profundidade e gostam de relacioná-los com as demais personagens da mesa.

Frase típica na sessão: "Oi? Falou comigo?" — responde perdida porque estava imaginando o inimigo com a voz do Pateta.

Personagens famosos de peixes: Light Yagami (*Death Note*), BB8 (*Star Wars*), Ron Weasley (*Harry Potter*).

MARIELLE ZUMBACH

PODCAST
BRASIL DRAGÃO
NOVOS EPISÓDIOS TODA SEXTA-FEIRA

ESCUTE NO SPOTIFY, NOS AGREGADORES DE PODCAST
OU NO SITE DA JAMBÔ: WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ

Thalftyrnotallas

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia — *Dragon Age, Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Thalftyrnotallas* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Fato ou ficção?

Correm pelas tavernas dos reinos rumores e canções sobre Thalftyrnotallas, O Vigilante. Algumas histórias o mencionam como Thalftyrn, o Dragão de Mil Olhos ou A Serpente dos Sete Sopros.

As narrativas são contraditórias! Algumas retratam o monstro como um ser antigo, nascido no primórdio dos tempos. Outras, como um dragão prodígio de poucas centenas de anos. Mas todas parecem concordar em algo sobre a suposta criatura: acima de tudo, Thalftyrn é um sobrevivente.

Ele cansou de ver outros membros de sua espécie sucumbirem diante de aventureiros que arrogantemente consideraram fracos demais para ser uma ameaça. Testemunhar a morte de dragões mais antigos do que ele, durante a juventude, o tornou quase paranóico. Thalftyrn teria tentado reunir os dragões do mundo em um conselho e forjar uma aliança contra os demais povos, mas os anciões — individualistas e orgulhosos — ignoraram o chamado.

Thalftyrn decidiu então agir sozinho.

Com seu conhecimento de magia, modificou o próprio corpo. Dizem que suas asas têm olhos e que é praticamente impossível surpreendê-lo. Também teria adulterado seu sopro de fogo para ser capaz de baforar outros tipos de elementos, adaptando sua maior arma para lidar com o maior número possível de inimigos. Mais do que isso: Thalftyrn adotou uma postura ativa. Hoje caça grupos de aventureiros promissores para agir preventivamente e destruir a ameaça no berço, antes que se tornarem poderosos demais. Também evita ficar na mira de heróis épicos. Sua estratégia contra estes últimos é tentar evadi-los até morrerem de velhice!

O dragão procura não se aproximar de cidades, fortalezas ou mesmo aldeias, mas teria sido avistado em estradas, pastos e ermos. Jamais ataca fazendas, caravanas ou centros povoados, para não atrair a atenção de governantes poderosos que possam enviar caçadores para enfrentá-lo. Em vez disso, Thalftyrn utiliza sua própria clarividência para detectar "auras de poder". Assim sabe identificar seres vivos com dons místicos, divinos ou mesmo guerreiros talentosos. Não é incomum ouvir falar sobre grupos de aventureiros iniciantes, ou em ascensão, completamente dizimados, enquanto viajavam, "por uma luz estranha vinda do céu", "amanhecendo congelados", "asfixiados por névoa tóxica".

As diferentes causas responsáveis pelas mortes tornam nebuloso se todos estes incidentes realmente estão relacionados, se Thalftyrn jamais existiu e se, na verdade, a lenda não teria sido só uma maneira encontrada para explicá-los...

Dia do predador

Você pode escolher criar uma origem diferente para os ataques misteriosos descritos acima e usar Thalftyrn apenas como um mito fabricado. Esta aventura, no entanto, presume os rumores verdadeiros. Se estiver jogando uma campanha, seria legal introduzir a história em aventuras anteriores através de pequenos elementos: uma trupe de atores encenando uma peça, um bardo cantando sobre o chamado aos dragões, encontros na estrada com grupos iniciantes dizimados de maneira horrenda, etc...

A aventura em si, porém, começa com os heróis sendo atacados pelo dragão enquanto viajam! Estão não muito longe de chegar a uma cidade murada quando o ataque acontece em campo aberto.

Use a ficha de um dragão com idade e desafio adequado ao nível do grupo. Apenas duas diferenças: ele não pode ser surpreendido ou flanqueado de nenhuma maneira (a menos que os olhos nas asas sejam cegados de alguma forma) e ele pode alterar o tipo do seu sopro à vontade, podendo mudá-lo livremente para o que for melhor contra o grupo.

Thalftyrn ataca em rasantes. Surge voando, devasta os personagens com seu sopro e em um mesmo movimento consegue subir ao céu novamente. Só volta a atacar quando tiver "recarregado" o sopro. Se os personagens não podem voar ou não têm outros meios para vencê-lo, deixe claro após algumas rodadas: a melhor chance deles é fugir e alcançar a cidade. Caso Thalftyrn fique muito ferido, fugirá para seu covil.

Na cidade, se os jogadores derrotaram Thalftyrn, são recebidos com festividades. Durante o inevitável banquete, uma peça é encenada contando a história do monstro. Se eles não conseguiram vencer Thalftyrn, ouvem nas tavernas sobre sua lenda e descobrem terem se tornado agora alvo do dragão. Nunca mais poderão deixar a cidade ou viajar por aí sem correr o risco de sofrer um novo ataque.

A melhor maneira de vencer Thalftyrn é ir até o covil subterrâneo onde fica seu tesouro — seu bem mais precioso. Isto o obriga a lutar em um lugar confinado. Segundo os boatos, porém, seu covil fica no meio de uma planície chamada O Mar de Grama Seca. Thalftyrn ataca ao aberto qualquer pessoa tentando viajar até lá. Ele sopra fogo para fazer a vegetação da planície se incendiar, prendendo seus inimigos num círculo de chamas e espalha ainda mais fogo, para matá-los asfixiados com a fumaça. Alcançar o covil antes de ser emboscado só é possível evadindo a percepção do dragão (algo bastante difícil) ou viajando muito velozmente através de magia, veículos ou montarias especiais.

O covil contém um verdadeiro botim. Em livros.

É uma biblioteca com tomos sobre magias de adivinhação e técnicas de combate. Infelizmente, se está prestes a perder, o dragão incendeia o acervo e, ao mesmo tempo, desaba a sustentação da caverna com sua cauda, para soterrá-lo consigo.

Cada personagem pode usar uma ação para apanhar 1d4 pergaminhos (escolhidos aleatoriamente) a cada turno, mas precisa deixar a caverna antes de 1d4 rodadas...

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna traz resumos dos episódios de Fim dos Tempos, a primeira campanha oficial de Tormenta20, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex — e, nos últimos episódios, com a participação especialíssima de Jovem Nerd e Azaghal! As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, no Twitch da Jambô Editora. Inscreva-se no canal para acompanhar ao vivo eventos que ameaçam abalar o mundo de Arton. Os resumos são escritos pelo minotauro filósofo Arius, personagem de Guilherme.

"Tenho novamente meus cascos no chão.

Mal acredito estar vivo e de volta às Centrais. Em pouco tempo, estas escarpas remotas e insólitas se tornaram um lar para mim e o grupo de renegados que hoje chamo de meus amigos. Agora em segurança, longe da vertigem e do éter espacial de nossa última aventura, descanso na costumeira forja-armazém. Olho através da janela para o Forte Cabeça de Martelo. Estou grato por vê-lo mais uma vez! Gostaria de fazer uma pequena digressão. Refletir como também sou grato por todas estas experiências, todo o conhecimento adquirido. Meu mestre dizia ser importante...

Junto a esta matilha de mercenários coloridos eu derrotei o orc canibal "Aharadak" e sua tribo corrompida que parodiava os deuses. Destronamos o pérfido ilusionista Zardu e seu circo de horrores. Encontramos a corrupção da Tormenta dentro do poço da família LeBlanc. Vencemos em uma corrida contra o lendário Diabo das Colinas. Enfrentamos o gorila-golem Torgo e seu grupo de saqueadores aéreos. Sempre ao longo de todas as nossas jornadas, nos deparamos com cristais vermelhos, com relógios e um nome: Sivarian.

Escrevi e leio agora, para provar a mim mesmo: tudo foi real. Viemos, vimos e triunfamos! Indago sempre se não teria sido uma conspiração dos deuses o fato de termos acabado todos juntos nas Colinas. Começo a entrever propósito maior em nossa história. Uma verdade oculta...

Chego ao fim da digressão, porém. Sou filósofo, mas meu dever nestes pergaminhos é como cronista.

Deixamos a fazenda do clã Galobalt, após termos lidado com a ameaça de Torgo e libertado a criatura escravizada pelo vilão, sendo usada como um navio voador. Despedimo-nos da singular linhagem de meio-demônios traficantes de alucinógenos e ensaiamos voltar ao forte. Durante a viagem tivemos mais um encontro fortuito.

Era um dragão. Sim, um dragão! Ele não parecia muito bem. Elmer era seu nome. Pertencia a uma espécie desconhecida para nós. Peludo como um cachorro, não tinha escamas, mas era dotado normalmente de asas e patas.

Delirava.

Quando nos aproximamos, suplicou por ajuda, assim como um morador de rua faria em qualquer cidade. Percebeu em posse de nossa querida barda Kiki seu maior anseio: Alchbuld, a erva intoxicante, o elixir onírico!

Kiki junto à fada Ayla fez o dragão adormecer com o entorpecente, com música e ilusões. Os sonhos dracônicos eram poderosos, alteravam a própria realidade. Em meio, ao transe, meu companheiro Rex revisitou seus tempos de gladiador de arena. Reconheceu a sombra de uma mulher misteriosa do seu passado. Ela havia resolvido viciar o dragão na substância alucinógena, apenas por curiosidade e diversão. O gladiador fez uma aposta com ela. Lançou ao ar um dado mágico que resolveria a disputa... e a sorte lhe sorriu mais uma vez.

Com um sortilégio obtido, auxiliou nosso campeão sagrado forjado em chamas, Ignis Crae. O golem fênix conseguiu tocar a alma do dragão, purificá-lo de seu vício e destituir sua dignidade.

Ignis sagrou Elmer. O primeiro membro de uma ordem de cavalaria destinada às segundas chances: A Ordem da Redenção.

Sim, um dragão cavaleiro!

Nada mais adequado e belo.

Cultistas puristas devem morrer, Parte 1

"Dois viajantes irromperam pelas portas do armazém! Com tal evento, o canto da minha mente se desconcentrou de um raciocínio brilhante sobre uma intricada questão filosófica... Temo agora que jamais saberei a resposta...

Os viajantes chegaram cada um ao seu tempo e modo. Primeiro veio o mago. Era um ancião de longas vestes, tão longas quanto suas barbas, com o corpo curvado por um número impossível de apetrechos, penduricalhos e badulaques... o seu cajado ardia levemente tal qual as palavras em sua boca. Eu prestava atenção, fascinado com a possibilidade de conversar com aquele sábio, quando a porta bateu novamente.

Surgiu então o sátiro. Creio que seja um sátiro, pelo menos.

— CHEGA DE MONOTONIA! — disse, estalando seu chicote.

Depois desandou a tocar flauta, passou entre mim e Kiki dançando... tenho dificuldade em lembrar todos seus movimentos! Parecia uma divindade do caos tomado o recinto.

Encontramo-nos, em algum momento, todos nós conversando no fundo da forja-armazém. Ficamos, não digo amigos, mas logo enredados nos caminhos uns dos outros. O mago se apresentou como Timm. Um mestre da piromancia. Este sábio parece capaz de detectar e se orientar por fontes de calor, além de criá-las e manipulá-las. Ele ajudou Ayla a reviver Ignis. O golem estava desativado desde que iniciou um intricado processo de reforja.

O sátiro, de caráter mais prático, limitou-se a dizer seu nome — Chevre — e seu ofício, definido nos seguintes termos:

— Caçar recompensas é uma profissão complicada!

Ambos estavam atrás de fugitivos puristas, abrigados aqui nas Colinas Centrais. Puristas são grupos de fanáticos devotados a exterminar não-humanos com sua sanha odiosa. Alguns deles teriam vindo para cá, depois da Grande Guerra. São talvez os maiores vilões da história recente de Arton, verdadeiros monstros... embora, seja obrigado a admitir que minha família, os Gorgonius, não ficam muito atrás em feitos genocidas do seu passado...

Nosso grupo havia aceitado uma missão para caçar os puristas. Como nossos alvos eram os mesmos, decidimos somar esforços.

Antes, fomos até uma clareira. O sátiro alegava que o Doutor Artemis Vesper, um bondoso velhinho inventor, frequentador do armazém, o homem trabalhando em Ignis... teria levado meu ouro! Com efeito, percebi que havia sido surrupiado. De ascendência nobre, nunca fui bom com dinheiro, é verdade, mas agora mais esta... Não sei dizer se o inventor está por trás de tal feito, mas certamente o sátiro pareceu bem convincente ao descrevê-lo. Ele havia seguido o inventor e, então, presenciado quando este desvaneceu no ar. As pegadas deixadas para trás, fundas demais para um homem franzino..."

"... chegamos até o "Carvalho Oco". A referência geográfica do contratante de nossa missão. Em frente a uma grande árvore-residência fomos recebidos por três mulheres meio-plantas, as filhas de uma dríade.

As irmãs se chamam Annabelle, Vandrini e Grena (Não estou certo quanto a grafia dos nomes!) Elas não parecem concordar entre si e fomos confundidos com "cobradores de impostos", mas parece haver um consenso: os tais puristas estariam em um vilarejo não muito longe...

Cultistas puristas devem morrer, Parte 2

"Continuamos em nosso encalço dos puristas. Timm e Chevre nos disseram antes procurar por Ingmar Hagen, um mago responsável por terríveis experimentos em não-humanos.

Adentramos o tal vilarejo suspeito...

...em princípio, um lugar ordinário. Um pequeno salão, uma taverna, uma praça com obelisco, mais coisas além de uma ponte cortando um rio. O jeito com que fomos olhados, no entanto, pareceu-me deveras... fora de lugar.

Desde que cheguei às Centrais, o traço antropológico mais marcante e uno entre os diversos habitantes destas colinas é que raramente se surpreendem com alguma coisa. Aceitam tudo com um dar de ombros, cuidam das próprias vidas. No entanto, olhos me seguiram quando fui ao obelisco. Não houve entusiasmo quando Ignis passou pela praça abençoando o povo com sua magia divina... Não vi mais Ayla e Rex. Ela sumiu por aí. Talvez tenha se aproveitado de seu tamanho diminuto para passar desapercebida. Já o lutador, parecia ter ficado para trás. Timm foi até os confins do vilarejo.

Kiki e Chevre se aproximaram do salão.

Vi os dois de braços dados, o sátiro empunhado um pedaço de pau como bengala e com capuz nos chifres. Nossa barda com os cabelos-cobra de medusa igualmente cobertos. Entraram pela porta e sumiram lá dentro..."

"... um sujeito estranho chamado Herman foi interrogado por Kiki e Chevre. Como, exatamente, talvez seja um conhecimento que não desejo obter. Ele parecia extremamente desconfortável com seu próprio corpo. Errava passos, não sabia amparar quedas, só percebia algumas coisas ao ser tocado. Este humano confessou a eles ter sido anteriormente... um homem lagarto!".

"... as coisas começaram a mudar a nosso favor, quando Kiki, mais uma vez em um golpe de mestra, atraiu para si a atenção de todas as pessoas do vilarejo. Deu uma chance para que o grupo chegasse à taverna e obtivesse repostas. A visão de sua silhueta solitária na praça cantava enquanto as pessoas deixavam as casas e vinham ouvi-la, enxameando ao redor. A beleza da melodia, a precisão das palavras... foi algo indescritível. Careço de palavras. Os aldeões acreditaram estar sendo abençoados pela presença divina de Valkaria, a deusa da humanidade. E quando a medusa acabou de cantar, gritaram histéricos:

— Vamos ser purificados!

Cultistas puristas devem morrer, Parte 3

"Todos no vilarejo eram fanáticos ou compactuavam com eles. Logo vi o povoado ser engolfado por fogo e arder em chamas. Deduzi rapidamente ter sido obra de Timm. Em meio a golfadas de ar quente, o capuz de Kiki caiu e sua verdadeira natureza foi revelada aos aldeões!

Alguns queriam linchá-la e outros, ainda tomados de fervor religioso, desejavam transformá-la em humana. Estava prestes a desembainhar a minha lâmina para proteger a amada amiga, quando percebi que ela estava no controle da situação. Mantendo o sangue frio e disfarçando seu desespero, ela os convenceu que nós dois eram voluntários do processo de metamorfose. Foi o pretexto perfeito para que os deixássemos e fossemos até sua líder.

Lorelei.

O restante do grupo já lutava contra esta guerreira humana. Ela empunhava um martelo e cobria seus óculos com lentes feitas de vidro, atipicamente escuras. Ingmar Agiu estava ao lado dela e tentava manipular as mentes e movimentos de meus companheiros com um lampião mágico.

Infelizmente, não lembro muita coisa do combate, pois fui atingido pesadamente na cabeça pelo martelo e só estou vivo graças aos esforços de Ayla.

Minha cabeça ainda dói. Sei que no fim, Lorelei foi vencida não pela força, mas por palavras. A fada e Ignis conseguiram fazê-la aceitar a verdade sobre si mesma: não cultuava Valkaria, como ela mesma acreditava, e sim os poderes profanos da Tormenta! Era uma purista, mas como os olhos insetóides por debaixo das lentes provavam, ela mesmo havia há muito deixado de ser humana...

Rex partiu para cima de Ingmar ao fim do embate, mas os caçadores de recompensa foram mais rápidos.

Timm sumiu com o mago purista através de um portal de chamas, enquanto Chevre os acompanhou e se despediu do impetuoso lutador com voz caprina:

— Adeus, otáaaaaario! — creio terem sido estas suas palavras.

Sátiro ou Homem-Bode?!

"Tenho agora minhas dúvidas se "Chevre" é um ser de natureza feérica como Ayla ou se está mais próximo de mim mesmo. Talvez seja uma espécie caprina de minotauro. Ou até mesmo um estrangeiro vindo das terras dos moreau! Registro aqui algumas características do curioso forasteiro..."

O personagem de Azaghal no jogo utilizou as seguintes estatísticas em *Tormenta20*, emulando um verdadeiro homem-bode:

Destreza +4, Carisma +2, Sabedoria –2.

Acrobata Caprino. Você usa o modificador de Destreza para Atletismo (em vez de Força) e recebe +10 em testes de Atletismo para saltar e +2 em Atuação.

Chifres. Você possui uma arma natural de chifres (dano 1d6, crítico x2, perfuração). Quando usa a ação atacar, pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo a corpo extra com os chifres.

Flautista Mágico. Desde que esteja tocando uma flauta, você pode lançar as magias a seguir: *Amedrontar*, *Enfeitiçar* e *Sono* (atributo-chave Carisma). Caso aprenda novamente uma dessas magias, seu custo diminui em –1 PM.

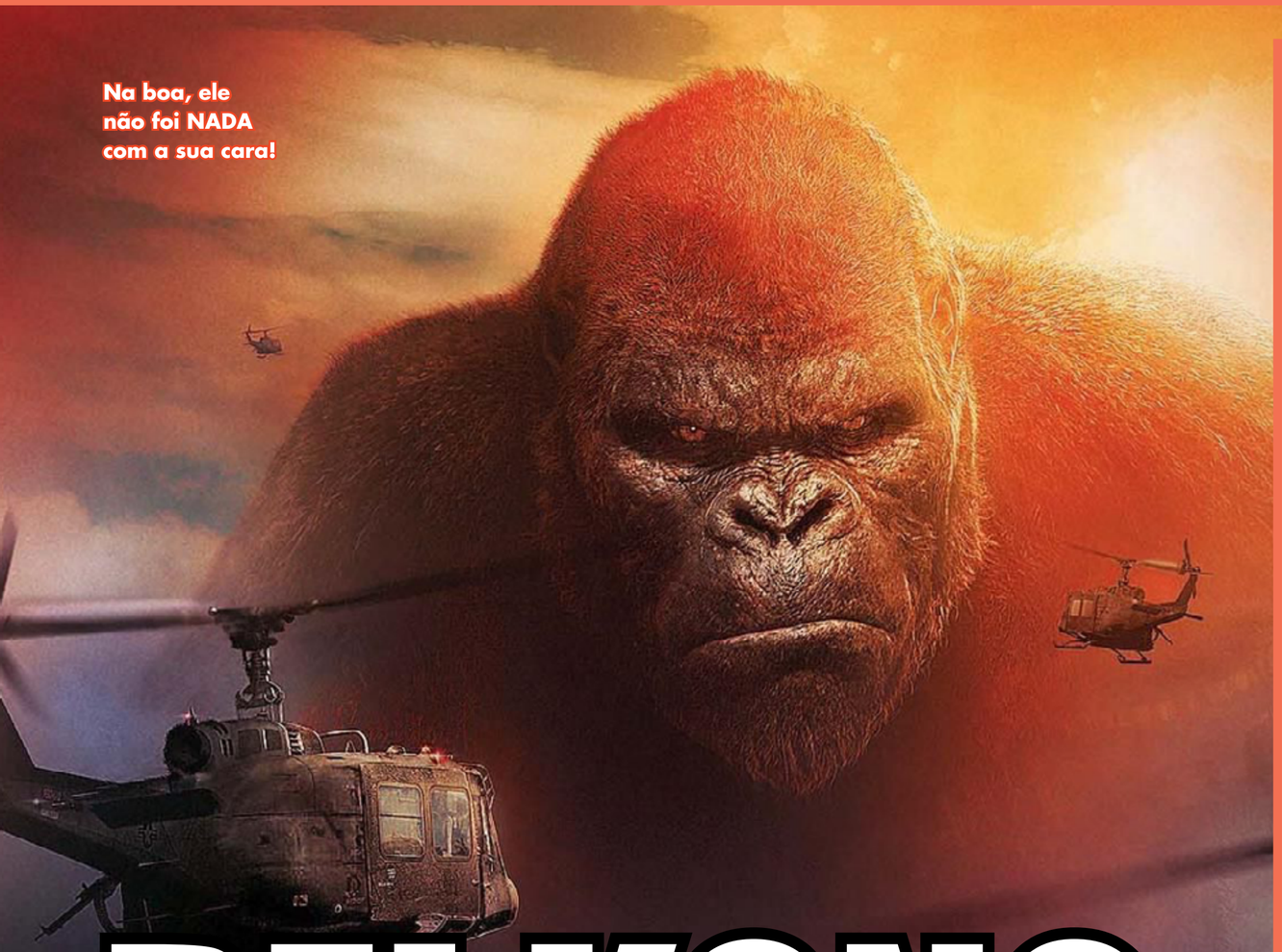
No entanto, você também pode preferir usar a versão original das regras, que representma um sátiro. Neste caso, substitua "Acrobata Caprino" pela habilidade abaixo:

Festeiro Feérico. Você recebe visão na penumbra e +2 em Atuação e Fortitude.

Traduzido do tapistanês por
DAVIDE DI BENEDETTO
e GUILHERME DEI SVALDI

Regras por
RAFAEL DEI SVALDI

CHEFE DE FASE



Na boa, ele não foi NADA com a sua cara!

REI KONG

Uma das imagens mais icônicas do cinema é a de um gorila gigante escalando um arranha-céu, carregando uma refém, enquanto é alvo dos ataques de aeronaves que voam ao seu redor. Esse gorila é King Kong, um dos personagens ficcionais mais reconhecíveis do mundo, e agora ele pode raptar pessoas e escalar prédios altos na sua mesa de jogo.

O filme original de 1933, *King Kong*, é o quarto melhor filme de terror de todos os tempos de acordo com o site Rotten Tomatoes. A ideia de **Merian C. Cooper** (*This Is Cinerama*) e **Edgar Wallace** (*Arqueiro Verde*) foi desenvolvida num roteiro completo por **James Ashmore Creeman** (*Os Últimos Dias de Pompéia*) e **Ruth Rose** (*Blind Adventure*). Um grande sucesso que gerou dois remakes, um em 1976 (dirigido por **John Guillermin**) e outro em 2005 (dirigido por **Peter Jackson**).

O rei da Ilha da Caveira

Kong é o último membro de uma espécie de primatas pré-históricos chamada *megaprimatus kong*. Ele vive na Ilha da Caveira, um habitat isolado, povoado por outras criaturas pré-históricas, como dinossauros. Lá, ele é venerado como um deus pelos nativos.

A história dos filmes de King Kong segue um padrão, mudando ligeiramente em cada versão. Uma equipe de filmagens vai à Ilha da Caveira, uma atriz é raptada pelos nativos para ser sacrificada em honra de Kong, o gorila se afeiçoa por ela e é levado para o mundo civilizado de alguma forma. No ambiente urbano, Kong escapa e vai em busca da atriz, causando caos e enfrentando forças militares no processo.

Uma variação interessante nos filmes é o tamanho do gorila. No filme original de 1933 Kong tem "apenas" 9 metros. Em outros filmes seu tamanho varia, até ser equiparado a Godzilla com 45 metros em *King Kong vs Godzilla*. Estamos considerando a versão maior e mais perigosa de Kong nessa adaptação; em *3D&T*, é fácil diminuir seu tamanho trocando a sua escala.

Usando Kong

Como habitante de um "mundo perdido", Kong pode ser inserido em qualquer cenário que possua um equivalente. Em *Tormenta20*, Galrasia é um excelente substituto para a Ilha da Caveira. Cenários de super-heróis também costumam ter elementos nesse sentido, como a Terra Selvagem dos quadrinhos da Marvel. A própria Ilha da Caveira pode ser facilmente inserida na maior parte dos cenários já existentes sem grandes alterações.

Apesar de frequentemente ser encontrado fora da selva, Kong é mais perigoso e poderoso dentro dela. Uma aventura na qual os aventureiros precisam enfrentá-lo em seu território tende mais à ação, encarando dinossauros e o próprio gorilão, mas também pode facilmente enveredar para o terror. Mesmo um monstro desse tamanho pode se esconder na selva, espreitando os personagens dos jogadores conforme eles tentam evitar confrontos com outros habitantes locais. Talvez nem seja o próprio Kong o motivo que os faz ir até a Ilha da Caveira; um ecossistema isolado como esse certamente tem recursos extintos no resto do mundo que atraem a atenção de diversas organizações.

Um aspecto menos explorado em outras mídias é o apego emocional que o nosso gorila favorito pode desenvolver com humanos, apesar desse ser o mote de seus filmes solo. Isso pode servir como uma reviravolta na trama. Depois dos heróis derrotarem Kong em seu território e trazê-lo para a civilização, ele se afeiçoa por um personagem secundário que o ajuda a escapar.

Caso seja capturado, é certo que Kong escapará mais cedo ou mais tarde. Por isso, o lugar onde será mantido em cativeiro é muito importante para o desenvolvimento da trama. Caso esteja numa metrópole, terá prédios grandes para escalar e estabelecerá um contraste com o ambiente. Colocá-lo em ambientes ainda mais alienígenas pode gerar situações inusitadas; o que aconteceria se um gorila desse tamanho acabasse corrompido pela Tormenta?

Kong é forte, grande e rápido, mas também muito mais inteligente do que parece, e absurdamente tenaz. Quando colocado contra outros monstros (com a exceção dos pobres dinossauros) costuma estar numa posição de inferioridade, seja por ser menor ou por não ter poderes sobrenaturais.

Acontece que derrubar Kong uma vez não é garantia de que ele ficará no chão. O rei da Ilha da Caveira podia facilmente ser brasileiro; ele não desiste nunca.

Caso deseje ampliar o repertório de Kong, o filme da Toho dos anos 60 lhe dá poderes de absorver eletricidade e convertê-la em choques. Em *3D&T,* isso assume a forma de Armadura Extra (Elétrico) e Toque de Energia. Em T20, lhe concede resistência 20 contra eletricidade e a habilidade de causar 2d10 pontos de dano adicionais por eletricidade quando agarra um alvo, caso tenha sofrido dano por eletricidade no mesmo encontro. Em *Mutantes & Malfeitores*, assume a forma de Absorção Elétrica 12 (convertida em Dano Perfurante).

3D&T 32Ki

F8, H4, R5, A4, PdF0; 55 PVs, 25 PMs

Vantagens: Arena (ermos), Energia Extra II, Movimento Especial (balançar-se, escalar), Sentidos Especiais (faro e audição aguçados), Pontos de Vida Extras x3, Terreno Predileto (ermos).

Perícias: Sobrevivência.

Desvantagens: Monstruoso.

Rei da Selva: Kong pode gastar 2 PM e uma ação para bater no peito e urrar. Todas as criaturas que puderem vê-lo e ouvi-lo sofrem os efeitos da magia Pânico.

Tormenta20 ND 16

Monstro 50 Colossal

Iniciativa +27, Percepção +27

Defesa 40; **Fort** +38, **Ref** +27, **Vont** + 24

Pontos de Vida 1000

Deslocamento 18m (12q), escalada 12m

Pontos de Mana 50

Corpo-a-corpo 2 pancadas +51 (6d6+20, x3)

Rei da Selva (Padrão, 5 PM) Kong bate no peito com as mãos e urra. Todas as criaturas Grandes ou menores que puderem vê-lo e ouvi-lo devem fazer um teste de Vontade (CD 35). Em caso de falha, ficam apavoradas.

For 50, Des 14, Con 30, Int 6, Sab 14, Car 12

Perícias Acrobacia +33, Atletismo +51, Sobrevivência +33.

Mutantes & Malfeitores NP 12

Habilidades: For 16, Vig 16, Agi 4, Des 4, Lut 8, Int -2, Pro 2, Pre 1.

Vantagens: Ambiente Favorito (selva), Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Dominó, .

Perícias: Acrobacia +8 (4), Atletismo +25 (9), Especialidade (sobrevivência) +10 (12), Furtividade +8 (20), Intimidação +10 (1).

Poderes:

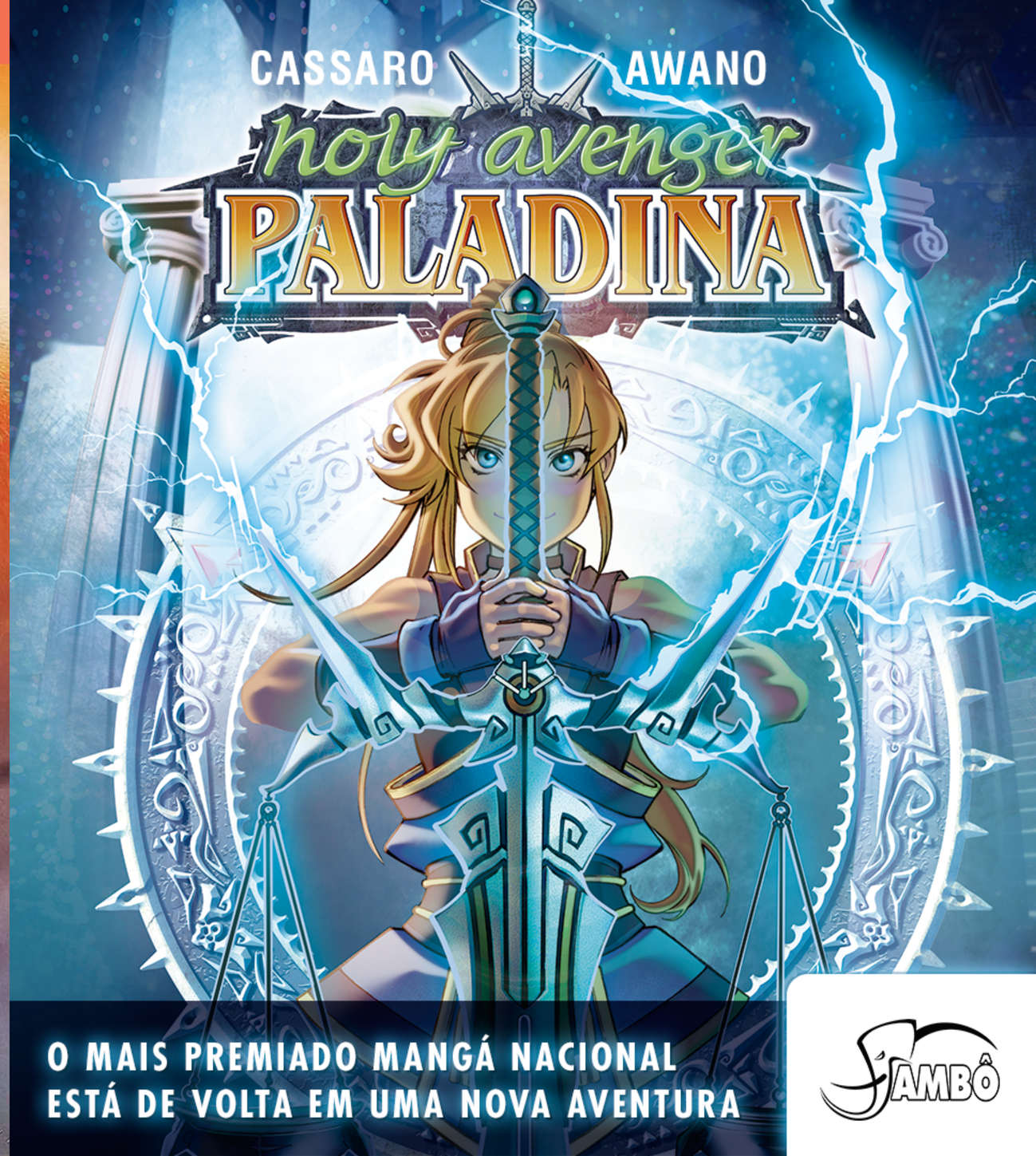
Crescimento 17 (Inato, Permanente), Sentidos (faro aguçado, audição acurada) 3, Velocidade 2.

Ataque: Iniciativa +4, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 16, arremesso +8 à distância, dano pela arma.

Defesa: Esquiva +8, Fortitude +16, Aparar +8, Resistência +16, Vontade +8.

Total: Habilidades 34 + Vantagens 4 + Perícias 23 + Defesas 38 + Poderes 38 = 137.

THIAGO ROSA



LIGA DOS DEFENSORES

Acompanhe a rica história de *3D&T*, na estreia da mais nova coluna da *Dragão Brasil*!

Um Longo Caminho

Jogo *3D&T* de forma mais ou menos contínua há vinte anos. A campanha ininterrupta mais longa que já mestrei durou metade desse tempo. *Duas décadas* jogando dados e comparando com fichas para descobrir que meu guerreiro-demônio-nanomorfo expulso do inferno fracassou em abrir uma lata de sardinhas porque o mestre pediu um teste e eu consegui um belo 6 no dado...

É inegável que esse jogo tem alguma coisa nele que nos mantém aqui. Essa simplicidade misturada a um mar de possibilidades é muito engraçada. Você pode ser qualquer coisa: uma guerreira semideusa num campo de batalha da Segunda Guerra, um mago amargurado pela perspectiva do conhecimento infinito ou um padeiro num dia ruim. **Vai funcionar.** Porque é um sistema ágil e simples, sim. Mas principalmente porque ele é *divertido*. Todos estarão em pé de igualdade, tanto portando uma arma forjada no aço estelar quanto cuspindo grão-de-bico.

3D&T dá espaço para a criatividade. Você tem uma ideia — *qualquer uma* — e é muito provável que irá conseguir colocar isso em regras com pouco esforço. E se nada do que já foi publicado encaixar no que você gostaria, dar o próximo passo e desenvolver sua própria solução junto ao grupo não é uma tarefa impossível. Destrutiva, talvez. Mas nunca impossível. E é ali que está a mágica.

Um pouco de história...

Quando foi publicado pela primeira vez, em meados de 1995, *Defensores de Tóquio* não tinha qualquer tipo de pretensão além daquilo ao qual se propunha: ser um RPG satírico sobre *tokusatsu* e *anime*, brincando com todos os clichês do gênero.

Ele era tão contido em si próprio que boa parte da base do jogo foi desenvolvida numa única noite de insônia do autor, **Marcelo Cassaro**. E a revista que o trouxe ao mundo — a *Dragão Brasil Especial 01* — continha o sistema completo em apenas 32 páginas, com direito até mesmo a uma aventura pronta!

D&T (uma brincadeira com a sigla de *Dungeons & Dragons*) fez tanto sucesso que não demorou para uma segunda revista especial com a versão avançada do sistema chegar às bancas: o *AD&T*. Sim, o *Advanced* no título era para, novamente, brincar com o, na época absoluto, *AD&D*. E os planos terminavam aqui. Jogo entregue, vida que segue. Porém, não foi exatamente isso que aconteceu.

Foi um pouco antes do início dos anos 2000 que, de algum jeito maluco, as licenças de vários jogos de luta — incluindo os clássicos *Street Fighter* e *Mortal Kombat* — caíram no colo dos editores da *Dragão Brasil*. Os autores não perderam a oportunidade e começaram a testar as águas criando revistas especiais adaptando estes *games* para dar base àquela que seria a verdadeira avalanche: o *3D&T* do ano 2000.

O jogo que, salvo algumas mudanças menores, jogamos até hoje.

Gastando Experiência

Apesar de ser o mesmo jogo, *Defensores de Tóquio* não é mais igual ao que era quando lançado. Ele mesmo gastou alguns pontos de experiência e evoluiu, moldando-se ao longo do tempo e ganhando novas formas a cada edição.

Em *D&T*, a primeira versão de 1995, muito do que conhecemos já estava presente. As cinco características (*Inteligência* era citada apenas para deixar claro que ela não existia nesse jogo), o uso de apenas 1d6, uma escala de 1 a 5 (com descrições fantásticas como a clássica *"se o café é forte, você apanha dele"*) além do sistema de Vantagens e Desvantagens. Os custos destas ficavam na casa das dezenas. Um personagem era construído com 150 pontos!

Em 1996, *AD&T* surgiu como uma resposta melhor desenvolvida para a comunidade que adorou o jogo, uma surpresa até mesmo para o autor que não contava muito com isso (ele AINDA repete isso sempre que tem uma chance!). As regras são praticamente as mesmas, mas com personagens e máquinas gigantes prontas para os jogadores.

Mais dois anos se passaram quando, em outubro de 1998, chegou às bancas a primeira de uma pequena série de revistas *Dragão Brasil Especial* que juntavam um novo e reformulado *Defensores de Tóquio* com cenários e personagens de *games* de lutas famosos, começando, é claro, por

Street Fighter Zero 3. Sim, o três do título não está aqui de sacanagem. *3D&T* nasceu oficialmente neste dia.

Os custos de características e vantagens foram divididos por 10. Também se convencionou o uso de 12 pontos para a criação de personagens. E em vez de números indicando os valores, nessa versão do jogo você pintava bolinhas na ficha conforme avançava a pontuação!

Como sempre, boa parte disso tudo chegou primeiro nas páginas da *Dragão Brasil*. As regras de Perícias — provavelmente a maior inovação em relação aos antecessores — foram apresentadas na *DB 43*. Em vez de uma máquina de bicar oponentes, um Defensor agora poderia, enfim, saber alguma coisa. E como convém, num nível absurdo. Se você tivesse uma Perícia, você saberia *tudo* sobre aquele ramo do conhecimento.

Os números seguintes — *Mortal Kombat, Final Fight, Darkstalkers* e *Megaman* — foram um verdadeiro celeiro de vantagens e desvantagens novas. Elas, somadas às novas regras de caminhos mágicos vistas na DB 46 prepararam o caminho daquele que se tornaria o inevitável *Manual Vermelho*, em 2000. O primeiro livro completo do sistema veio como um brinde anexo a *DB 60*.

Com uma proposta de ser mais genérico para aceitar campanhas em vários universos, especialmente o então novíssimo *Tormenta, 3D&T* ganhou força com o público fiel da Dragão. Tanto que se logo se tornou o sistema da casa, dando suporte ao primeiro livro independente do cenário de *Tormenta*, 20 anos atrás!

Essa proximidade com *Tormenta* era tamanha que o *Manual Vermelho* trazia um compêndio completo com regras para clérigos de vinte aspectos (não por menos, os mesmos adotados pelos deuses do Panteão). Esse também é o livro que consolidou em definitivo o sistema de magias baseadas em *focus* em caminhos: os conjuradores tinham muito mais bolinhas para preencher!

No início de 2001, um jogo mais voltado às origens de humor e esculhambação chegou até as bancas: era *Defensores de Tóquio — o jogo de RPG* — que ficou famoso como "*aquele do Goku com cabelos de banana*" na capa. Por algum motivo, alguns confundem como sendo a primeira versão do jogo. Não apenas tokusatsu desta vez, *Defensores de Tóquio* também estava repleto de referências de animes que faziam sucesso na época, como *Dragon Ball* e *Pokémon*.

Também em 2001, com a *DB 60* esgotada nas bancas, temos a primeira revisão da terceira versão do sistema, que também é a primeira vendida independentemente como um livro de RPG, sem a âncora de uma revista ou cenário: o *Manual Revisado e Ampliado*. Como novidade, as regras para escala entre personagens e poder de gigante — apresentadas na *DB 66* — , além de assumir de vez os deuses artonianos em suas páginas. Foi o primeiro Manual de *3D&T* a adotar a cor azul que se tornou característica até os dias de hoje.

Outra novidade dessa versão chegou pela *Dragão Brasil 79* de 2002. Ela trouxe uma versão rápida e econômica do sistema — o *3D&T Fastplay* — como brinde, que retornou anos depois como um produto independente. Tudo o que você precisava para jogar, resumido em poucas páginas. Esta ideia de um jogo rápido e barato se manteve, com a Jambô inclusive disponibilizando o PDF da última edição gratuitamente.

Com a tiragem esgotada mais uma vez, uma nova edição se fez necessária. E 2003 nos trouxe o *Manual Revisado, Ampliado e Turbinado* para substituir o anterior. Temos enfim o uso dos termos de Força de Ataque (FA) e Força de Defesa (FD) no jogo, que tornou o combate mais dinâmico. Em vez de uma jogada contra Habilidade para definir se o golpe atingiu o alvo ou não, somava-se o resultado da jogada da Característica de Ataque (seja ela Força ou Poder de Fogo) + Habilidade + 1d. O dano também passou a ser a diferença entre essa jogada e a FD do adversário (Armadura + Habilidade + 1d) e não a soma de um montão de dados de dano (1 para cada ponto de característica, como era até a versão anterior).

LIGA DOS DEFENSORES

Outra inclusão muito importante aqui foram os Pontos de Magia (PMs), que apareceram antes em uma adaptação sobre *Games e RPGs Eletrônicos* na *DB 84*. Como sempre, a Dragão caminhava lado a lado com o sistema, apresentando ideias e conceitos para a comunidade antes de levá-las adiante.

Ele só queria comer frango!

O *Manual Turbinado*, como se tornou conhecido, deixou saudades não apenas por seus suplementos icônicos como o primeiro *Manual do Aventureiro,* os três volumes do *Reinado de Arton* e vários compilados de *Só Aventuras*. Mas, principalmente, graças a sua comunidade muito ativa na internet do início do milênio. Não por menos, conta com jogadores ativos até hoje! A premissa desta linha era muito simples: você podia criar um personagem em dois minutos e sair jogando. Um personagem famoso dessa época que todos desconhecem mas ninguém esquece, inclusive, era um bárbaro das Montanhas Uivantes que aparecia volta e meia nas propagandas internas da Dragão, cuja maldição era ser louco por frango. Toda a ficha, o histórico e até mesmo um objetivo para ele estavam resumidos em um quadradinho com cem caracteres. Puro suco de *3D&T*!

O *Turbinado* também foi o último livro dessa primeira fase da linha. Depois disso, o jogo permaneceria sustentado pelos fãs e só voltaria dali a alguns anos…

Alpha!

Depois de um hiato de cinco anos, *3D&T* voltou pegando todo mundo de surpresa em 2008, com a versão *3D&T Alpha* lançada pela Jambô Editora. É de longe a versão do sistema com mais suplementos lançados — 13

O legado de *3D&T* é gigante como esse Arsenal ai

ao todo. além de cenários próprios. Também teve três tiragens com pequenas alterações entre si: a original em 2008 e as revisadas, de 2011 e 2015. Além do formatinho (numa versão ideal para ser lido também nas telas), o que mais chamou a atenção dos jogadores foi a alteração do sistema de Magias. Caem os *Focus* e entram três grandes *Escolas Mágicas,* herança da matéria *Slayers,* da *DB 104* e do próprio *Manual Fastplay.* Também foi o primeiro a ter seu próprio livro de desconstrução de regras: o elogiado *Manual do Defensor*.

3D&T Alpha elevou o patamar dos combeiros de plantão, que agora eram capazes de feitos nunca antes imaginados. Pudera! Com tamanha quantidade de material de consulta, não faltaram possibilidades para dar poder aos combos mais absurdos!

E o futuro?

A linha *Alpha* já tem mais de uma década. Além disso, em 2020, *3D&T* completou 20 anos de existência (ou 25 anos, se considerarmos o primeiro *Defensores de Tóquio*).

É uma jornada muito longa para um sistema que permaneceu praticamente inalterado durante todo esse tempo. A forma como jogamos RPG mudou. Novos sistemas surgiram, alguns deles usando conceitos que *3D&T* já sugeria lá atrás, em seus primórdios.

Porém, é inegável que com os inúmeros suplementos lançados, a linha *Alpha* se tornou pesada demais. Com tantas escolhas e combos possíveis, a criação de fichas, que antes consumia poucos minutos pode corroer uma sessão de jogo inteira! Isto está muito longe do jogo rápido que conhecemos. Por isso, é hora de *3D&T* mudar de novo e se tornar um jogo mais livre, mais condizente com um novo estilo de jogar.

É isso mesmo: se o que vocês estavam procurando aqui era uma confirmação, então **SIM**: estamos trabalhando em uma nova versão do nosso querido jogo. Tudo está ainda em uma fase inicial e não podemos precisar uma data, porque tudo será feito com calma e com a atenção que o sistema merece. Porém, logo teremos uma nova versão de *3D&T* para apresentar.

Defensores de Tóquio é um jogo que tem suas raízes. Muito do que já foi feito faz parte do DNA desse sistema. Mas, acima de tudo, ele precisa continuar sendo divertido e simples de jogar. Esperamos que vocês, 3D&Tistas que respiram esse jogo tanto quanto nós, nos acompanhem daqui em diante. As possíveis mudanças e nossas ideias serão apresentadas e discutidas aqui, mensalmente, na coluna Liga dos Defensores!

Esperamos todo mundo aqui mês que vem!

MARLON TESKE
Que quase não dorme mais.

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adalberto Oliveira
Adelmo Felipe Bento
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Machado De Almeida
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Alberto Calil Elias Junior
Alcinei Dos Santos Brito Junior
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Araujo
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Machado
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altair Machado Freitas
Altamir Neto
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André Fernando Peres
André Ferreira Santos
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André Macedo Matos
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Andrew Willian Santos Torres
Angelo Castelan
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Marcos Montanha Filho
Antonio Napy Charara Neto
Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Emílio Do Nascimento Gonçalves
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Brayan Kurahara
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Brunão Crash
Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno C Decnop
Bruno Carvalho
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Emerson Furtado
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi

Bruno H M Silva
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti
Bruno Rezende De Abreu
Bruno Sakai Costa
Bryan Luiz Silveira Sipião
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio César
Caio Cosme
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Romero
Calvin Semião
Calvin Vicente Baptista
Camille Nunes
Caramelo Presentes
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Corrêa Junior
Carlos Alexandre Lucas
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos F. Dos Santos
Carlos Fernira
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Hirashima
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Celso Guedes De Jesus
Cesar Calebe Tormes
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bonaldo
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Maprelian
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Darlan De Lima Lira
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Ferreira
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Débora De Oliveira Borges
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Denis Tiago
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Henrique Negretto
Diego Kober
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Castro
Diogo Fontes
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Sparenberger
Edgar Bittner Silva
Edgard Amaral
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Edson Moreira Chapine Filho
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Neves Junior
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Emanuel Victor
Emerson Ranieri
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Scarpatti
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Erik Andrade Oliveira
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Bruno De Azevedo Machado
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Souza Miguel
Fabio Caetano De Souza
Fábio Familiar Da Silva
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Pereira
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe De Arruda
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernanda Pederiva
Fernando Alexsander
Fernando Beker Ronque
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Luís Merízio
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Mottin Maschmann
Fernando Sanches
Fernando Takao
Filipe Barbosa
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Edvando De Aquino Moreira
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Almeida
Gabriel Azevedo Sales
Gabriel Bohn Silva
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Gasperini
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Santos
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gladson Caldas
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Antonio Rinaldi
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Oliveira

Guilherme Peruçolo
Guilherme Pichok
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Tamamoto
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Reis
Gustavo Vicente Justino
Gustavo Vinícius Santos
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Heber Agnelo Antonel Fabbri
Hebert J
Heitor Carriel De Abreu
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Emanoel Nigre Coelho De Souza
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Ian Ruviaro
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Z. Favro
Iman Griebeler
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Israel Silva Da Silva
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan Gomes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jacqson Reis Santos
Jean Alexsandro Silva
Jean Blaskoski
Jean De Oliveira Santos
Jean De Souza Silva
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeifson Neves Dos Santos Fernandes
Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Carlos Lisboa
João Guilherme Pedrílio
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Henrique Abreu
João José De Godoy Neto
Joao Lobo
João Matheus Catin
João Neto
Joao Paulo Melatto Fogo
Joaõ Pedro
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
João Pedro Siqueira Gallas
João Trindade
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
Jorge Miguel Braga
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
Jose Diego Azevedo Cabra
José Erick Reis
Jose Manoel Santos De Santana
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Josué Vieira De Melo
Jucenir Da Silva Serafim
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar De Oliveira Glock
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kelvin Pirolla
Lara Jennifer De Lima Silva
Larissa Guilger
Lauro Lobo
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Murano Sartori
Leandro Peixoto Mattos
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo Cibulski
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Martins
Leonardo Neves
Leonardo Silva
Leonardo Sponchiado Flores
Leoš Brasil
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Little Harley
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Coquenão
Lucas Correa Tonon
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Francisco Pereira De Gois Correia
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Rijo
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Lucas Wanderley
Lucian Costa Silva
Lucian M Ribeiro
Luciana Nietupski
Luciano Da Silva Fernandes
Luciano Portella Rodovalho
Lucio Pedro Limonta
Ludmila Cunha
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Ioti Rosado Ferreira
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Rocha
Luiz Santos
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Luykarlo Ramos De Sena
Maico Alexandre Kley
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Cerri
Marcelo Josafá De Macedo
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Nunes Da Silva
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Antônio Mathias Junior
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Alberto Prietsch Loureiro
Marcos Cordeiro
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Maria Luciana Lima
Marielle Zum Bach
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marlon Ricardo
Mateus Do Nascimento Rocha
Mateus Freitas Dantas
Mateus Guida
Mateus Veiga
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Michael Prust
Miguel Marcondes Filho
Miguel Wojtysiak Benevenga
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odair De Barros Junior
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Orlando Luiz
Othon Gilson
Otto Menegasso Pires
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paula Sousa Ribeiro
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Drancir
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Baldansa
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Semedo
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Philippe Pittigliani Magnus
Piero Lima Capelo
Rafael Augusto Albuquerque Miquelini
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Figueiredo
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Reis
Rafael Richard
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Felipe Souza E Silva
Raphael Ferreira E Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Barbosa
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Rodrigues
Renan Tanner Rodrigues
Renan Tedesco
Renato De Lima Silva
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberta Robert
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson C Oliveira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo De Oliveira
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue

Rogério Fabiano Dos Passos
Romario José
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Seborpg
Seuraul
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silas Moreira
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simonarde Lima
Simone Rolim De Moura
Soren Francis
Stephano Baptista Brito Breitt
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Campelo
Thales Do Amaral
Thales Leonardo Machado Mendes
Thauan Lobianco Rodrigues
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Costa
Thiago Curvelo
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Dos Santos Rosa
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Monteiro
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Paulino Da Silva
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thiago Thomaz Rolim
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Alves De Souza
Tiago Augusto Carlos
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Deliberali Santos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tobias Bernardo
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Milani
Victor Sapateiro
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinícius Cunha Coelho
Vinícius De França Cardoso
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinícius Peres
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Davis
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Boechat Dantad
Vitor Hugo Soares Alves
Wagner Armani
Wagner Ary Mota
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Walter Britto Gaspar
Walter Sandrini Neto
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wes Lube D. Neves
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Wilson Luis
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yan Oliveira Prado
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Z

Conselheiros

Ademir Benedito
Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Silva
Afonso Cassa Reis
Alan Felipe Ferreira
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Azevedo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex H. Santos
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexander Quincoces
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandre Zibetti Fagundes
Alexandro De Sousa Rodrigues
Amadeu B. Negrão
Ami Aram
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Moshiba
André Nascimento
Andrei Ajudarte
Angelo De Vargas
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arina J Rozario
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Bravin Kuster
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Betina Costa
Bruna Charabe
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Carvalho Alvim
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Fajardo
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Leão Pereira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan De Campos
Bryan Sousa De Oliveira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Felipe Giasson
Caio Hathner
Caio Souza
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Alexandre
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cauê Guimarães
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
César Henrique Da Cruz
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dalvan Sant’Anna
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Ferreira Henrique
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Deivis Pereira
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Dereck Gonçalves
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego Calicchio Boaro
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Mello
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Tavares Da Silva Trindade
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diogo Mello
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Vieira Dias
Dylan Torres
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Wohlers
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elisa Guimarães Santos
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Enzo Negri Cogo
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Estevão Costa
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Donizetti Borges Faria
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Amalfi
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Kosloski Favaro
Felipe Lopes Forte
Felipe Malandrin
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Pizzatto Casteller
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Pinho Araújo
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Heilborn Gouveia
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Junio Martins Da Silva
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Cozza
Gabriel Hirata
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Gui Feit
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Mota B Macedo

Guilherme Nascimento
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Samuel
Guto Jardim
Hallans Goyano
Heberth Azevedo
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Oliveira
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Fan
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessica Portugal
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos Rodrigues
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
Joao Ricardo Ramos
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
John Sora
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Ricardo Rutz
Kaique Nascimento
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Costa De Oliveira
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Silva
Leonardo Silva De Alcântara
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luís Alberto Paschoal Leite
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luís Guilherme Varela Fortes
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Vítor Pinheiro
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marcus Vinicius Genico Prendes
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Mateus Cantele Xavier Dutra
Mateus Duarte Bonfim
Matheus Araujo De Carvalho
Matheus Barbosa Santiago
Matheus C. Medvedeff
Matheus Henrique
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Torres
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Miquéias Barros Rosa Da Silva
Neimar Alves
Neto Falcão
Neudson Fernandes Vasconcelos
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Pablo Viera
Patrícia Brito
Patrick Tavares
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Ivo Nascimento Bezerra Dos Santos
Pedro Luiz De Nazaré De Souza Martins
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bezerra Barbosa
Rafael Castro Da Silva
Rafael Chagas Vieira
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Manzieri Espanholi
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Levy Lima
Raphael Montero
Raphkiel
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Renan Gonçalves Zanato
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renan Vicenzotti
Renato Da Cunha Silva
Renato Farias
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Brasil
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Luiz Nery
Samuel Teixeira Soares Sena
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Almeida Bispo
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Barroso
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Dorneles De Souza
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Morani
Thiago Pereira
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago Figueiredo
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tião Luna
To Matt
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Uziel Parada
Valter Tartarotti Ries
Vauderag "Shaka" Junior
Vially Israel
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Lopes
Victor Otani
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Jardilino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi